

**JOC FULL - TORTUGA: PIRATES OF A NEW WORLD**

**JOCURI CONSOLE - LIFESTYLE - HARDWARE - GADGETS - SOFTWARE**

# nexl

**NOU**

MAI 2007  
NR. 5 ANUL I  
PREȚ: 11,90 LEI



**SPECIAL**  
**PLAYSTATION 3**  
**ÎȘI DEZVĂLUI**  
**SECRETELE!**

**+ REVIEW**  
**RIDGE RACER 7**

**XBOX 360**  
**REVIEW**  
**VIVA PIȚATA**  
**LOST PLANET: EXTREME**  
**CONDITION**

**LIFESTYLE**  
**300: THIS IS SPARTA!**



**WII**  
**REVIEW**  
**NEED FOR**  
**SPEED: CARBON**  
**CALL OF DUTY 3**

**18 GADGETS**  
**DESCOPERĂ-LE!**

**HARDWARE**  
**LEADTEK WINFAST**  
**PX8800 GTS TDH**  
**DVD-RW IN TEST**

# RESISTANCE

## FALL OF MAN



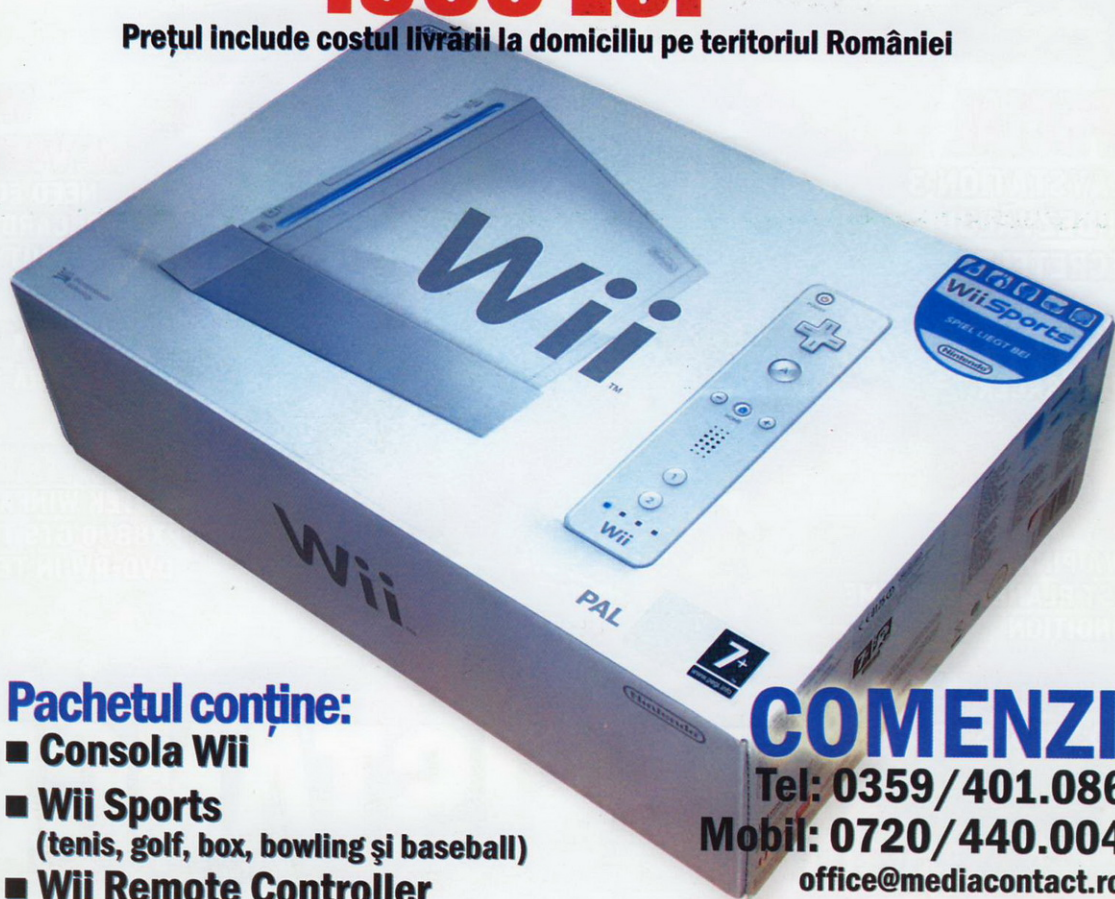
# OFERTĂ SPECIALĂ

Pentru orice consolă **Nintendo Wii** achiziționată prin revista **NEXT** primești **cadou 1 abonament** pe o perioadă de **12 luni** la revista **NEXT** !



Preț excepțional  
**1399 Lei**

Prețul include costul livrării la domiciliu pe teritoriul României



**Pachetul conține:**

- Consola Wii
- Wii Sports  
(tenis, golf, box, bowling și baseball)
- Wii Remote Controller
- nunchuk

**COMENZI**

Tel: 0359/401.086

Mobil: 0720/440.004

office@mediacontact.ro

**Livrare din stoc!**



# PlayStation 3 atacă "playurile Europene..."

**P**e data de 23 martie a avut loc în București - și simultan în toată Europa - lansarea consolei Sony, PlayStation 3 (prescurtat PS3) la unul dintre magazinele Flanco. Sincer, mă așteptam la o lansare extraordinară, în fapt lucrurile nu au decurs tocmai așa. Lansarea PS3 în România a fost "ajutată" de echipa campioană Steaua București. Unde majoritatea presei venită la eveniment nu prea părea interesată de PS3, ci de Cosmin Olăroiu, Mihai Stoica, Elton, Mihai Neșu. Prezent la lansare, CEO-ul Flamingo a ținut un discurs, iar lucrurile s-au încălzit de-a dreptul când Elton și Mihai Neșu au ridicat eșarfa de pe o consolă PS3. Imediat după eveniment am achiziționat o consolă PS3 și

câteva jocuri pentru aceasta din urmă. Consola este impresionantă, caracteristicile ei hardware au fost prezentate în numărul trecut, așa că o să trec la fapte. Sigur, lansarea ei, nu mi-a lăsat un "gust dulce", însă după ce am reușit să trec cu greu de colegii mei din redacție am apucat să mă joc câteva ore și pot să vă spun că viitoarele jocuri pentru PS3 vor face valuri uriașe "de dorință" printre jucătorii pasionați de consolă. Așadar, am "chinuit" consola cu **Motor Storm** pe PS3, după care pe PS2 am condus comparativ, un bolid în **Gran Turismo 4**, constatând astfel grafica deosebită pe PS3, chiar dacă feeling-ul este redus de faptul că maneta PS3 nu are Force Feedback ca cea PS2. Un plus al manetei PS3 este faptul

că este wireless și se încarcă pe orice port USB fie că el este al consolei sau al unui PC. Practic senzația de viteză este redată mult mai bine pe PS3 decât pe PS2, nu mai vorbesc de calitatea imaginii din joc, aspecte care erau așteptate... Cu toate că maneta PS3 nu mai beneficiază de clasicul feedback de la PS2, însă cu ajutorul ei poți controla spre exemplu un avion dintr-un joc - în ce direcție să zboare prin simpla înclinare: sus, jos, dreapta, stânga a controlerului PS3. Deci, iată că Sony aduce împreună cu PS3 cel puțin o inovație. Totuși, continuând să mă joc am observat timpii de încărcare a nivelurilor - care sunt destul de mari, și consola se încălzește destul de tare, așa că ai grijă când introduci discul optic!

Probabil pe viitor Sony va regla aceste aspecte tehnice. Financiar vorbind consola costă 1999 lei fiind cea mai scumpă consolă de pe piață la ora actuală, are un aspect foarte finisat, foarte futuristic, cu siguranță o să-ți placă în momentul când o s-o vezi. Oricum, degeaba îți mai povestesc încă 10.000 de caractere pentru că nu are sens, mergi repede într-un club închiriază consola și un joc și vezi dacă îți place, iar după aceea nu trebuie să îți dai vreun pont, sunt multe bănci care de abia așteaptă să te finanțeze pentru PS3-ul tău și firesc ceva jocuri.

Redactor-șef  
DOREL PUCHIANU JR.  
next@mediacraft.ro





## Impressum

Președinte  
Dorel Puchianu

Coordonator editorial  
Ciprian Corolănu (Strănuț)

Redactor-șef  
Dorel Puchianu Jr. (Dorian)

Redactor Executiv  
Mircea Marian (Buniku)

Redactori:  
Jăcint Erdel (Vânturache)  
Paul Sărbănuț (Cluma)  
Gabriel Grecu (Flora)  
Remus Ilies (Remush)  
Adrian Hădean (Dr. Phil)  
Marius Claudiu Bondari (Zulu)

Corectoră  
Lianna Corolănu (Half-Wife)

DTP  
Cristian Mada (Rockk)

CD-ROM / Webmaster  
Liviu Pantea (Puia)

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 13 APRILIE 2007

## Comenzi și abonamente:

0359/401.086; abonamente@mediaccontact.ro

## Distribuție:

SC Media Contact Distribuție SRL

tel.: 0359/401.086

## Director distribuție:

Onica Dorin tel.: 0720/440.003  
distributie@mediaccontact.ro

## Contabilitate

Contabil șef: Laurențiu Ardelean

financiar@mediaccontact.ro

Juridic: Ioana Cloara juridic@mediaccontact.ro

## Reclamații:

e-mail: reclamatii@mediaccontact.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT  
DISTRIBUȚIE SRL - Oradea

Editor SC MEDIA CONTACT SRL  
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră  
B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice  
oferite împreună cu revista, precum și de pe site-ul web al revistei,  
apartine S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material  
nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral,  
decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA  
CONTACT S.R.L. Plătește intelectuală se pedesește conform  
legii. Manuscrisul - inclusiv în format electronic - expediat  
redacției în scopul publicării, devine proprietatea S.C. MEDIA  
CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamațiilor  
și al anunșurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției  
SC MEDIA CONTACT SRL  
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1  
CP. 54 0P. 7, Oradea, cod 410094  
tel.: 0359/401.086  
fax: 0359/401.221

ISSN: 1842-5348

Media Contact este un grup editorial cu sediul la  
Oradea și editază următoarele publicații: PC  
Games, NEXT, CD Forum, Mobility, Andrei,  
Norocul.

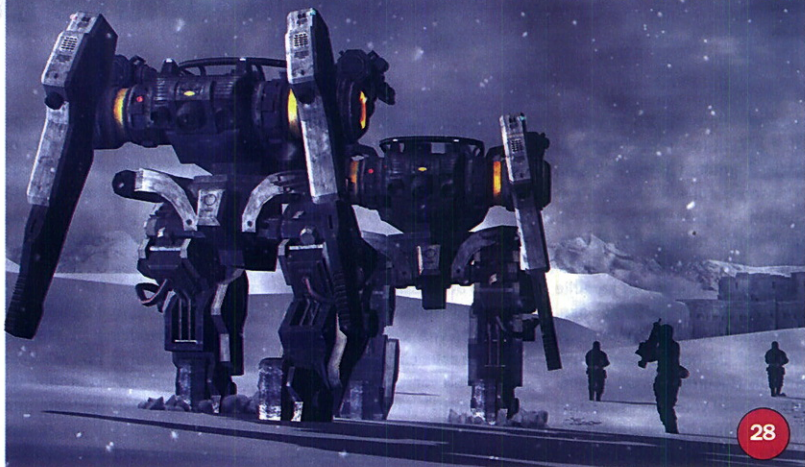
www.pcgames.ro

www.cdforum.ro

## Inserenți

PCGAMES	2	AUDIOFON	83
TV TRANSILVANIA	19	NINTENDO WII	84
CERF	65		
AIRTOY	73		

# Lost Planet: Extreme Condition



28

## NEXT nr. 5 / mai / 2007

### Joc FULL

Tortuga: Pirates of a New World ..... 5

### Actualități

Editorial ..... 3  
Actualități games ..... 6  
Actualități gadgets ..... 8  
Actualități hardware ..... 10

### Games - Console

Monolitul celor de la Sony ..... 12  
Resistance: Fall of Man ..... 16  
Ridge Racer 7 ..... 20  
Upcoming PlayStation 3 ..... 23  
Viva Piñata ..... 24  
Lost Planet: Extreme Condition ..... 28  
Upcoming Xbox 360 ..... 33  
Accesorii pentru Wii ..... 34  
Need For Speed: Carbon ..... 36  
Call of Duty 3 ..... 38  
Upcoming Nintendo Wii ..... 41  
SOCOM: Navy SEALs ..... 42  
Upcoming PSP ..... 45  
Super Mario 64 DS ..... 46  
Final Fantasy X ..... 48  
Upcoming PlayStation 2 ..... 53

### Service

Cuprins ..... 4  
Impressum ..... 4

### Gadgets

Difuzoare multimedia Edison 1100e ..... 54  
HP Pavilion TX1000 Notebook PC ..... 55  
Olympus VJ-10 ..... 56  
Sony's Energy LINK USB ..... 56  
Razer Pro|Type Keyboard ..... 57  
Bateriile USB și moda ..... 57  
KEF Muon ..... 58  
Mool Hood Toaster ..... 58  
Dragon I iPod Dock ..... 59  
Cel mai puternic laptop al lumii ..... 59  
Algo's F989 / MP-E817 ..... 60  
OCZ Trifecta ..... 60  
Skip-Away ..... 61  
N-Gage se întoarce ..... 61  
Mobilul Tamagotchi ..... 62  
Vertu Ascent cu gust de Ferrari ..... 62  
TakeMS MP4-Player CineWalker ..... 63  
Jabra BT135 Bluetooth Headset ..... 64

### Lifestyle

300 ..... 78

### Hardware

DVD-RW în test ..... 66  
Leadtek WinFast  
PX8800 GTS TDH 320MB ..... 70  
BENQ P800 Wireless Optical Mouse ..... 72

### Software

TOP 10 - cele mai bune programe ..... 74





## Casetă tehnică

Producător: Ascaron

Publisher: Encore

Data de apariție: 17 octombrie 2003

# Tortuga: Pirates of a New World

**C**e poate fi mai fascinant, pentru amatorii de istorie, decât o epocă în care piraiții bănuiau în căutare de pradă apele învolburate ale oceanelor ca bazele prin farmacii? Nave maritime, orașe, nimic nu le stătea în cale acestor câini roșii de mare! Ei bine, **Tortuga** îți oferă șansa de a intra în pielea unuia dintre ei (sau, dacă preferi partea binelui, în pielea unui freelancer, luptător pentru dreptate) și să îți duci națiunea pe culmile prosperității. Anglia, Olanda, Franța și Spania sunt cele patru "regine" ale apelor din acea perioadă, cu flote puternice, de temut, iar tu, ca un băiat bun ce ești, trebuie să

te gudurii pe lângă stăpânii tăi cu un adevărat cățeluș iubit.

Începi jocul, așadar, cu buzunarele pline pe jumătate cu bani, cu o navă amărâtă și cu un echipaj zdrențuit. Bineînțeles, nimeni nu te iubește, drept pentru care trebuie să îți demonstrezi măiestria în fața guvernatorului explorând apele, făcând nisaiva comerț între orașe sau atacând și distrugând orice barcă de piraiți pe care o întâlnești.

Odată cu trecerea timpului, reputația ta cu facțiunea aleasă crește mai ceva ca Făt-Frumos, și vei începe să primești tot felul de misiuni, din ce în ce mai dificile. Dacă în epoca primitivă a

jocului ai de-a face doar cu misiuni de explorare, pe parcursul său te vei trezi cu misiuni de atac, până la cele mai dificile.

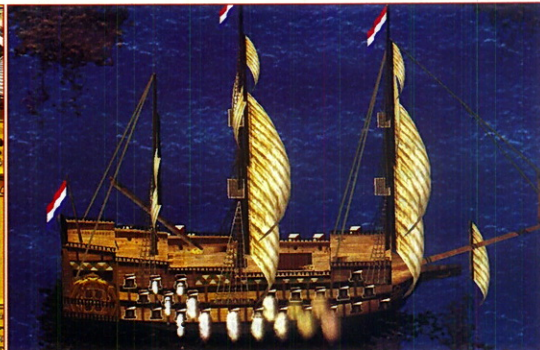
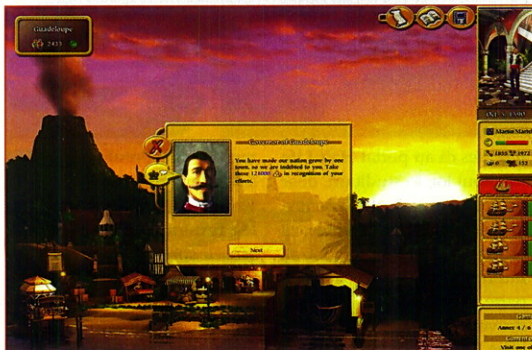
Vei putea rezolva toate acestea cu grijă și răbdare, deoarece, odată cu trecerea timpului, îți va sta în putință să achiziționezi noi nave de luptă, din ce în ce mai puternice, la văzul cărora tremuriciul adversarilor va concura cu cutremurele japoneze. Ai la dispoziție aproximativ 14 tipuri de nave, iar cele 60 orașe existente vor putea fi curățate de pe hartă pe parcursul a 16 misiuni captivante. În ceea ce privește bătăliile navale, acestea sunt redatate curat, folosind un engine 3D colorat și simpatice.

Navele se întâlnesc, căpitaniii schimbă amabilități fotbalistice, după care începi să te rotești ca titirezul și să administrezi adversarilor doza de ghiulele pe care o merită.

Cele trei tipuri de muniție pot să distrugă corpul de lemn al corăbiei, să... împuțineze treptat membrii ambarcațiunii sau să ciuruiască velele, pentru a le restricționa capacitățile de deplasare.

Toate puse cap la cap, **Tortuga** este un joc de strategie simpatice și merită încercat, chiar și pentru câteva ore.

CIUMA





## Petrecere **Pokemon**

Pe data de 22 aprilie a.c., fanii **Pokemon** au putut degusta din proaspăt-tele jocuri **DS Pokemon Diamond** și **Pokemon Pearl**. Cu această ocazie, Nintendo a organizat o petrecere simpatcă în New York City, la Nintendo World Store din Rockefeller Plaza. Printre alte activități mai mult sau mai puțin ludice cu care organizatorii și-au întâmpinat invitații, se numără un scavenger hunt **Poke Ball**, tot felul de poze alături de indivizi îmbrăcați în costume **Pokemon**, partide intense de TCG, plus, o serie de stații de gaming interactive, la bordul cărora curioșii au putut încerca noile jocuri.

## Guitar Hero II, noi cântece

Era știut de mult timp cum că Activision și RedOctane doresc să lanseze, mai devreme sau mai târziu, pachetul de cântece din **Guitar Hero** și pentru sequelul acestuia, dezvoltat pentru X360. Știut, dar nu confirmat, deoarece producătorii s-au dovedit a fi mai tăcuți ca la un parastas. Ei bine, recent, Microsoft a anunțat disponibilitatea a trei pachete de track-uri pentru **Guitar Hero II** în magazinul lor virtual, Xbox Live Marketplace, fiecare dintre acestea conținând câte trei cântece din **Guitar Hero**, la un preț de 500 Microsoft Points (6,25 dolari). Ozzy Osbourne, Motorhead, Red Hot Chili Peppers, Bad Religion sau Incubus, toate aceste trupe așteaptă să ne încercăm virtuozitățile muzicale.

## Dragon Quest: data de lansare

Intitulat, pompos, **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors**, jocul de față va ateriza pe rafturile magazinelor japoneze pe data de 12 iunie a.c., la un preț de 6,800 yen. **Swords** este, în esență, un hack and slash ce transformă Wiimote-ul atât în sabie, cât și în scut. Inițial, jocul urma să fie un titlu pregătit pentru lansarea Wii, însă a fost amânat din varii motive.

## ScummVM pentru consolele Nintendo!



Bătrânii vor încantați la auzul acestei vești minunate: Rodolfo Portillo anunță că o versiune nouă de **ScummVM**

este acum disponibilă pentru Game Cube și, implicit, datorită retrocompatibilității, pentru Wii. Ce este **ScummVM**, va întrebați? Este prescurtarea de la **Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine** și, în linii mari, ne va permite să jucăm acele clasice jocuri adventure de la LucasArts, cum ar fi **Day of the**

**Tentacle** sau **Sam and Max Hit the Road**. Eh, jocuri clasice de PC, direct în intestinalele consolelor noastre! Fascinant! Pentru informațiile legate de instalare și alte ghiduri tehnice care pe mine mă depășesc, vizitați următorul link:

<http://rododdev.googlepages.com/home>

## Sony renunță oficial la PS3-ul de 20 GB!

provider ce este, să ofere customer service garantat, fără nici o discriminare. Ideea în sine este



ciudată, deoarece acoperirea pieței low end ar fi garantat, probabil, o anumită cantitate

de vânzări și, chiar dacă ambele modele sunt construite pe aceeași arhitectură (spre deosebire de cazul consolelor Microsoft), ceea ce înseamnă că acest suport de care vă ziceam mai sus este foarte simplu de întreținut, totuși, subsemnatul refuză să înțeleagă de ce mareașii de la Sony au ajuns să-și omoare propria lor consolă, la doar șase luni de la lansare.

## Mercury Meltdown amânat

Doamnele de la IGN Entertainment ne-au dezvăluit recent că anticipatul lor titlu, **Mercury Meltdown Revolution**, pentru Wii, a fost amânat. Jocul trebuia inițial să fie lansat la tarabele din piață pe data de 1 mai, însă, din varii motive,

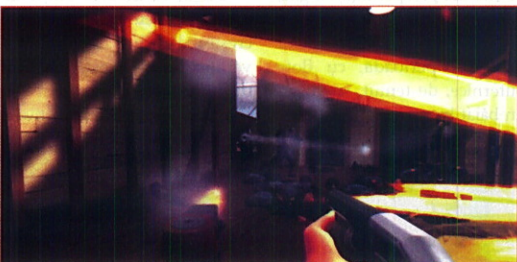
acest puzzle game nu va vedea lumina zilei decât pe un scremut 12 iunie a.c. **Revolution** este practic un sequel dintr-o franciză ce a făcut cunoștință cu fanii pe PlayStation Portable (**Mercury Meltdown**) și pe Playstation 2 (**Mercury Melt-**

**down Remix**). Versiunea pentru Wii va pune din nou jucătorul la cârma unei bile de mercur lichid care trebuie să treacă prin tot felul de niveluri pline de obstacole.

Sună fascinant!

## Team Fortress 2, detalii

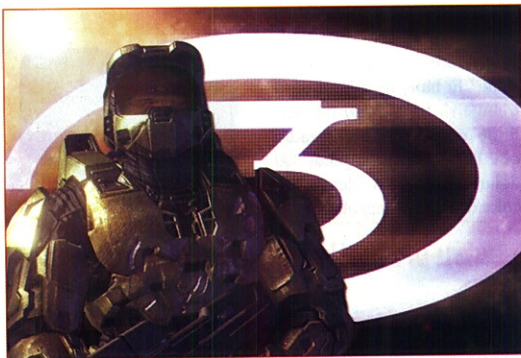
Într-un recent interviu cu cei de la IGN, Robin Walker a bolborosit câteva cuvinte despre viitorul FPS al celor de la Valve, **Team Fortress 2**, FPS care, în treacăt fie spus, a fost anunțat în secolul trecut. Ei bine, se știe deja de mult timp cum că jocul va funcționa pe toate platformele respectabile (mai puțin Wii), adicătelea pe PC, PS3 și X360. Care e șmecheria? Ei bine, producătorii doresc să facă pe dracu' în patru și să introducă posibilitatea de multiplayer cross platform, mai exact între PC și X360. Experiență au băieții, nu zic nu,



mai ales că au portat **Half-Life** de capul lor, în studiouri, doar de dragul experienței și pentru a învăța cum se manipulează tot soiul de șmecherii, control, multiplayer etc. Pe de altă parte, versiunea de PS3 este dezvoltată la ora actuală de către EA, care nu pot face prea

mult în momentul de față, lipsindu-le părți esențiale de networking pe care Valve încă nu le-a furnizat. În plus, se pare că șansele sunt mici pentru a reuși un cross platform între PS3 și PC, iar între PS3 și X360, îl citez pe Walker, "sunt zero șanse".





## Halo 3 Beta

desfășurare, producătorii vor pune la dispoziția ahtiaților nu mai puțin de trei hărți, Snowbound, High Ground și Valhalla, plus noi arme și vehicule, cum ar fi mașinutele Mongoose, foarte utile pe orice tipuri de teren, sau arsenalul compus din Brute Spiker, Spike Grenade, și un Assault Rifle nou nouț. Bineînțeles, s-a discutat mult și de funcționalitatea micului și drăguțului buton X și de funcția lui secretă, care va fi, se pare, cea de deploy pentru diverse chestii din dotare, cum ar fi, de exemplu, niște mine, un scut ca o bulină sau tot soiul de alte echipamente extrem de utile oricărui jucător care se respectă.

Iată un moment mult așteptat. Pe 16 mai, amatorii de Halo se vor putea lega cu furtunul de fotoliu în fața televizorului, pentru că beta-ul lui Halo 3 va deveni funcțional. Acesta va rula până pe 7 iunie (orele 7:59 AM, ca să fiu mai exact, și ca să

vă informez în altă ordine de idei că nu am purtat ceas în viața mea), drept pentru care jucătorii vor avea la dispoziție aproape o lună pentru a-și testa abilitățile de pușcași marini și submarini împotriva celorlalți. Pentru a le da loc de

## Regina Jocurilor

### în Malaezia

14 participante, doar o singură învingătoare. MaxGames, cel mai mare publisher de jocuri mobile din Malaezia, a organizat o competiție de jocuri pe mobile, iar câștigătoarea a fost încoronată drept Miss MaxGames 2007 și a semnat un contract de a conduce echipa companiei (exclusiv feminină) de jocuri, plus că dom'șoara a încasat și un PlayStation 3. Pentru un PlayStation 3, și eu aș vrea să fiu Miss Malaezia.

## Blu-Ray - o greșeală?

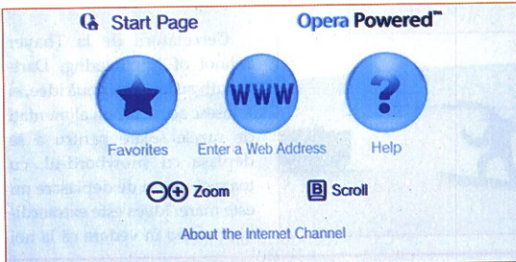
David Jaffe, creatorul teribilului joc God of War, a declarat recent că este nițel cam nemulțumit de evoluția de marketing a lui Sony. Cam toată lumea este nemulțumită, dar, mă rog... Printre altele, nenea creator ludic, întrebat ce ar schimba la PlayStation 3 dacă ar avea ocazia, declară că ar scoate și arunca Blu-Ray-ul pe fereastră și că astfel, ar putea comercializa consola la un preț ceva mai mic. În plus, a mai declarat că ar vrea să-și înființeze propriul său studio independent.

## Scăderi de preț

Din diverse surse, apar ca ciupercile după ploaie rapoarte conform cărora prețurile de vânzare ale PS3 scad în continuu, la diverse retaileri din UK. Mai mult, se zvonește cum că Sony ar putea reduce prețul consolei cu 100 dolari începând din octombrie. Trebuie menționat faptul că reducerile de prețuri menționate mai sus țin numai și numai de retaileri, ele nefiind cerute de vreun oficial Sony. Pe de altă parte, o scădere de preț a consolei ar fi binevenită, cu siguranță, mai ales odată cu apariția pe piață a X360 Elite, și cu plecarea acasă a PS3, varianta de 20 GB.

## Wii merge la Opera

Pentru doar 5 dolăre amărâți (și o vizită pe Wii Shop Channel), fericiții posesori ai consolei Nintendo (și ai serviciului acesteia online) vor putea, în sfârșit, achiziționa versiunea full a browserului de internet Opera, special conceput (cu trudă și sudoare) pentru a facilita accesul user-ilor ce se chinuie de zor cu Wiimote-ul la serviciile oferite de divinul internet. Pentru a-l putea folosi, un update al software-ului de sistem va fi imperios necesar. Ce aduce nou acest browser? Ei bine, fiind vorba despre Opera, știm cu toții că



ne așteptăm numai la lucruri bune, după cum urmează: toolbar cu auto-hide, pe ecran vor apărea cursorile mai multor useri simultani, dacă este cazul (chiar dacă doar unul dintre aceștia va putea clickui) paginile Favorites sunt imediat accesibile, compatibilitatea cu

diversele website-uri a fost îmbunătățită, interfața de farduri, un search button a apărut pe toolbar, ca prin minune, timpul de start a scăzut cu 5 secunde, iar textele URL sunt acum ușor accesibile.

## Nintendo tace mârț

După ce, tocmai din Grecia, au sosit niște știri precum că atât Wii Music și Wii Health Pack sunt pe drumul cel bun și se apropie, încet, încet, de casele noastre, reprezentanții oficiali au declarat că... nu vor declara nimic în legătură cu acest subiect. Conform unui interviu cu George Katrinakis, CEO-ul partenerului grecesc de distribuție al Nintendo, Wii Music implică, ei bine, să luăm

controlul diversilor muzicanți de pe ecran și să ne facem de cap cu ei, cam cum am putut vedea din demo-ul de la E3-ul de anul trecut, în timp ce Health Pack este un joc... medical, care oferă jucătorilor nițică mișcare sănătoasă și care sintetizează tot soiul de date biometrice, transmise ulterior spre spitale prin intermediul Wii Channel. Adică, uite, un medic de fami-

lie doar al tău, care nu bea, nu fumează și nu cere mită pentru o nenorocită de adevărită. De ce tace Nintendo ca mută?, e greu de înțeles, însă căile ludice sunt nebănuite...





### Rotisor solar pentru ieșirile la iarbă verde

Cum poți profita mai bine de avantajul soarelui fierbinte de vară decât printr-o ieșire la iarbă verde? Rotisorul cu alimentare solară nu vine cu panouri imaginare ori un design special care să-l încălzească suprafața acestuia fără gaz sau spirale, ci cu un înveliș reflectorizant produs în special pentru a focaliza toate razele soarelui spre panoul din mijloc unde se prăjește grătarul. Acest produs poate fi achiziționat la prețul de 240 dolari înainte ca sosirea veri să-i mărească prețul.

### Ceas pentru piraiți

Rangurile papagalului alături de ochiul bandajat sunt accesorii indispensabile oricărui pirat care se respectă. Dacă cunoașteți vreun pirat care nu deține o astfel de piesă, probabil felinarul și ceasul în formă de papagal ar fi cadoul perfect pentru el. La prețul de 10 dolari, aveți un ceas digital și o lampă cu led atașată de ciocul acestui papagal, care vă oferă companie în timp ce vă marcați traseul pentru următoarea zi, fără să riscați să vă incendiați corabia folosind o lampă încăpățănată cu petrol în timp ce vă înecați gândurile cu puțin rom.

### Cowon Q5 se ivește în zare

Media player-ul portabil Cowon Q5 Mega va fi dezlănțuit în curând în multe, iar, dacă cineva dorește să fie ocupat, trebuie să se ridice și să la notife. Q5 va avea conectivitate Wi-Fi și Bluetooth, oferind de asemenea HSDPA/EDGE/GPRS pentru explorarea pe web a datelor celulare. Dacă acest lucru nu este suficient pentru a vă face să clipiți, ce spuneți de funcționalitate DVR și navigare GPS cu peste 11 milioane de puncte de interes? Desigur, celelalte componente hardware sunt un ecran tactil de 5 inci, un radio/recorder FM integrat, înregistrare vocală și difuzoare stereo. Q5 va fi disponibil în al doilea trimestru al anului curent. Modelul de 40GB va costa 500 dolari, iar cel de 60GB va costa 550 dolari.

### Radio 820HD - Cambridge SoundWorks

Cambridge SoundWorks a lansat de curând dispozitivul Radio 820HD care îți permite să ascuți posturile obișnuite de radio, CD-uri și bineînțeles HD Radio. Care este diferența sunetului oferit de radio-ul HD

comparativ cu stațiile obișnuite? Ei bine, în primul rând trebuie să trăiești într-un oraș unde emisia posturilor radio este HD, dacă nu ai plătit 300 dolari pentru un elefant de culoare albă pe degeaba.



### Pistol electric pentru protecție cu aspect de telefon mobil

Dacă nu vrei să atragi atenția celor din jur deținând un pistol electric pentru propria protecție, ei bine, acest celular este perfect pentru tine. El seamănă foarte bine cu un telefon mobil Nokia, nu sunt sigur dacă nu cumva avocații companiei Nokia vor începe să cer-



ceteze "telefonul" după ce vor citi această știre. Oricum acest "pistol" dispune de 800.000 de volți prin simpla apăsare a unui buton și are un buton de siguranță ca să nu te accidentezi din greșală. Dispozitivul costă aproximativ 120 dolari.

### Robot care te ajută să mergi cu snowboard-ul



Cercetătorii de la Thayer School of Engineering, Dartmouth au lansat o nouă idee, ei folosesc acum roboți alimentați de razele solare pentru a se deplasa cu snowboard-ul, cu toate că viteza de deplasare nu este mare. Ideea este extraordinară având în vedere că la noi

în țară este destul de scump să urci cu telescaunul, astfel că mai bine îți achiziționezi propriul robot care să te tragă la deal. Mai ales că dispozitivul este prietenos cu mediul înconjurător, folosind ca sursă de alimentare energia solară.

### Intel le-a pregătit gamerilor un nou gadget

produs în procesul de 65nm pentru un preț exorbitant de 1.199 dolari. QX6800 este conceput pentru a pregăti gamerii pentru următoarea generație de jocuri pe PC.



### Hard disc AV

Western Digital a început să distribuie hard discul AV "24x7" care este construit special pentru o utilizare pe termen lung. Tehnologia IntelliSeek, permite hard discului ajustarea dinamică a vitezei de căutare, ca rezultat având reducerea consumului de energie și nivelului de zgomot. În



realitate, Western Digital afirmă că noul hard disc AV abia poate fi auzit de urechea umană. Viteza acestuia este impresionantă, iar utilizatorii pot alege modele începând de la 80 până la 500 GB. În acest moment nu se cunoaște prețul acestor hard discuri.



## Canon a lansat camera HV20

Camera Canon HV20 oferă o calitate ridicată a imaginii video HD și a imaginilor digitale într-un pachet mic ce se poate transporta cu ușurință. Camera include un senzor CMOS de 2,96 megapixeli cu un zoom optic de 10x, modul

Cinema 24p este pentru a înregistra imagini video care sunt redată asemenea unui film, cât și cele două moduri de înregistrare video HD și "Standard Definition". Camera îți permite să capturezi cele mai meticuloase detalii și cea mai potrivită



culoare indiferent ce filmezi. Canon HV20 costă 1.099 dolari.

## Sony DVP-FX850 player DVD portabil

În timp ce focalizarea în acest moment este pe discurile HD DVD și Blu-Ray, Sony tocmai a lansat player-ul DVD portabil DVP-FX850 care include câteva caracteristici destul de impresionante. Ecranul acestui dispozitiv este un LCD de 8 inci

cu o rezoluție maximă de 800x480 pixeli și suportă discuri optice DVD-R/RW sau DL. Sunetul este redat Dolby sau DTS. Bateria acestui dispozitiv are o durată de viață de 6 ore, iar DVP-FX850 va fi lansat la începutul lunii mai a.c.



## Păstrați-vă toaleta frumos mirositoare



Brondell Breeza vă oferă o nouă soluție pentru dezodorizarea toaletei de acasă și anume un sistem de dezodorizare cu 4

trepte care utilizează un ventilator foarte mic și silențios pentru circulația aerului. Aerul va suferi un proces de purificare

pentru a înlătura orice miros neplăcut printr-un filtru de carbon activat înainte de a ajunge în încăpere. Capacul de toaletă, care conține acest sistem de dezodorizare, asigură înlăturarea mirosurilor neplăcute printr-o supapă cu parfum ce poate fi înlocuită și este localizată în jurul capacului de toaletă. Acest capac de toaletă costă 129,99 dolari.

## Spi-Dog câțelul-paianjen



Tiger Electronics a lansat recent un cuplu de versiuni ale jucăriilor muzicale i-Dog, poreclite Spi-Dog. Acest nume vine de la designul inspirat din filmul Spider-Man 3, care urmează a fi lansat. Spi-Dog va veni într-un costum normal specific

lui Spider-Man (roșu cu albastru) sau al unui alien symbiote din universul fictiv. Primul este deja disponibil la prețul de 40 dolari, iar cel din urmă va fi disponibil doar peste o lună de zile, desigur la un preț mai scăzut (28 dolari).

## 3D VuCAM

produs oferă ceva cu totul nou pentru comunitatea observatorilor, dar prețul de intrare este oarecum prohibitiv (2.000 dolari). Mărirea imaginii 8x, memoria internă de 256MB și suportul card-urilor de memorie CF sunt cele mai importante caracteristici ale acestui produs.



Deseori cei care urmăresc micile zburătoare prietenoase care îi interesează poartă cu ei o cameră SLR de ultimă generație, dar oarecum fotografiile rămân tot fotografii într-o ambianță 2D. 3D VuCAM oferă ceva cu totul diferit astfel încât acest binoclu este capabil să capteze imagini în

plină glorie 3D. Aceste fotografii "3D" trebuie mai întâi transferate într-un calculator unde pot fi văzute cu ajutorul unei perechi de ochelari 3D. Acest

## GG Dell Axim

Dell a tăiat oficial de pe listă linia Axim de PDA-uri, iar compania nu are planuri de extindere pe viitor pentru această linie de dispozitive. O privire scurtă pe site-ul web al companiei Dell arată că linia de dispozitive Axim X51 nu mai este disponibilă pentru cumpărare, aducând o moarte prematură dispozitivului vechi de 2 ani.

## Transmițătorul audio

### Onkyo UWL-1

Onkyo a lansat transmițătorul audio UWL-1 care ușurează transmiterea muzicii de pe calculatorul dumneavoastră la un sistem audio în diferite camere și etaje la o rază de 30 m. Desigur, această distanță va fi afectată de pereți și uși, deci fiți pregătiți pentru a face câteva alocări. Combinat cu o aplicație Wi-Fi PDA pentru Windows cum ar fi NetRemote sau Pocket Remote, UWL-1 strălucește cu adevărat în producerea muzicii în diferite locuri. Este compatibil în principiu cu orice dispozitiv care acceptă o conexiune audio analogică sau optică.

## Difuzoare Karissima

### cu preț robust

Difuzoarele Karissima produse de Cabasee sînt o calitate sonoră mai bună, având în vedere prețul de 24.400 dolari pentru fiecare difuzor. Acest difuzor e în momentul de față o versiune nouă și îmbunătățită a difuzoarelor Kara din seria Artis.

## Căști iWalk

Se pare că tot ce merge cu un iPod vine cu prefixul "i". Aceste căști de la iWalk sunt disponibile în culoare neagră și albă, unde LP-IP001 și LP-IP002 sunt compatibile cu prima și a doua generație de iPod-uri nano. Puteți accesa butonul de scroll fără să scoateți iPod-ul din slot, dar mai întâi va trebui să scoateți căștile, lucru lipsit de orice sens. Când nu le folosiți, aceste căști se pot împături pentru a economisi spațiu în călătoria voastră. În plus, ele sunt compatibile cu alte playere MP3 și alte dispozitive cu un cablu audio de 3,5mm. Căștile iWalk costă aproximativ 58 dolari.



**100 de milioane  
de playere iPod Apple  
vândute, dar Walkman-ul  
produs de Sony  
rămâne tot pe primul loc**

Apple, producător de electronice și calculatoare personale, a anunțat că a vândut 100 milioane de media playere digitale iPod, făcând un pas important în succesul acestui dispozitiv. Totuși, va dura ceva timp până când vânzările de iPod-uri le vor depăși pe cele ale Walkman-ului Sony, care a fost vândut în cantități de sute de milioane. Primul iPod a fost vândut acum cinci ani jumătate, în noiembrie 2001, iar de atunci Apple a introdus mai mult de zece modele noi de iPod, incluzând cinci generații iPod, două generații iPod mini, două generații iPod nano și două generații iPod shuffle. Împreună cu iTunes și depozitul de muzică online iTunes, iPod a dobândit milioane de iubitori de muzică care ascultă și administrează muzica îndrăgită. Peste 4.000 de accesorii sunt special făcute pentru iPod și unele automobile oferă deja conectivitate iPod. Totuși, iPod-ul oferit de Apple nu are așa mult succes ca Walkman-ul de la Sony, care a permis uriașului japonez al electronicii să vândă 340 milioane de casete, CD-uri și playere digitale de muzică în întreaga lume până în 2004, după 25 de ani de la introducere, iar Sony Ericsson a vândut 20 milioane de telefoane mobile "music-centered" într-un an și jumătate de la lansarea inițială din august 2005. iPod-urile oferite de Apple sunt disponibile la prețul de 79 - 349 dolari. Compania are de asemenea în plan lansarea în acest an a unui iPhone, un telefon celular "music-centered".

**Proprietarii consolelor noi Playstation 3  
"găsesc" consola gălăgioasă și cu defecte**

Consolele PlayStation 3 se află deja de câteva luni pe piața globală, iar fiabilitatea acestora este destul de bună până acum, mai ales dacă o comparăm cu concurenții. Câteva rapoarte spun că: supraîncălzirea consolei PlayStation 3, față de restul consolelor de la Nintendo sau Microsoft, nu constituie o problemă. În fapt, mai mulți utilizatori au spus că nu au avut probleme cu PlayStation 3 (prescurtat PS3) chiar dacă a rulat non-stop un week-end întreg, stresând astfel mult procesorul Cell al consolei. Oricum, câțiva proprietari noi de PS3 se plâng că seria nouă de console cu 60 GB ar produce un zgomot deranjant. "Am cumpărat sistemul acum două zile și am sesizat că se aude un geamăt deranjant venind dinspre consolă" a scris Optimus-Rhyme pe forumul oficial PlayStation.com.: "Sunetul nu a fost generat de vreun cablu, ci pur și simplu venea dinspre hardware-ul consolei".

"Am crezut că este o unitate defectă și de aceea am returnat-o și am primit alta în

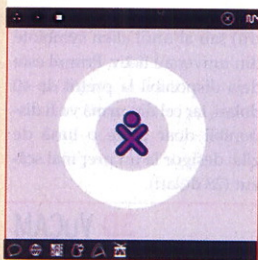
schimbul ei. Cu cea nouă am pățit la fel, astfel ieri, am returnat-o și pe cea de-a doua consolă și am primit o a treia consolă, probabil cele două făceau parte dintr-un lot defect. Din păcate pentru mine, și cea de-a treia produce același zgomot deranjant." Mulți proprietari de console noi au intrat pe forumul de discuții și au raportat experiențe similare. Posturile continuă pe forum...



"EB Games nu au vrut să-mi schimbe consola cu una nouă, nici măcar după o zi de la achiziție... După care am sunat la Sony, le-am povestit situația și le-am trimis consola pentru a fi reparată și firese ei mi-au trimis-o înapoi spunându-mi că nu e nicio problemă cu ea".

Participanții pe acest forum au constatat că o serie specifică de console prezintă un zgomot deranjant când rulează, iar majoritatea s-au vândut de către EB Games din Canada. Celor cărora consola le face probleme din cauza zgomotului au raportat serii cuprinzând CE133190xxx și CE133212xxx fabricate în ianuarie 2007.

Proprietarii care au putut să-și schimbe consolele au spus că zgomotul nu se mai regăsește la consolele noi care nu fac parte din această serie. Astfel: "după ce am folosit consola o zi, pare să opereze bine", a spus Optimus-Rhyme, după ce a cumpărat o nouă consolă PS3 de la Future Shop. "În fine, am un sistem care este complet funcțional fără nicio problemă". Sunând la suportul tehnic de la Sony PlayStation nimeni nu știa de această problemă, mai mult colaborarea utilizatorilor de pe forumul PlayStation, i-a condus pe aceștia la concluzia că există un lot izolat de console care prezintă unele probleme.



**OLPC - sistem de operare disponibil gratuit**

Sistemul de operare bazat pe Linux "alimentează" laptop-ul "One Laptop Per Child's XO" care va îndeplini un proiect deosebit. Un LiveCD a fost lansat pe site-ul RedHat pentru a fi descărcat gratuit. Cântărind 291MB, oferă celor curioși și nu numai experiența pe care lap-

top-ul de 100 dolari o va oferi. În timp ce sistemul de operare nu este conceput numai pentru laptop-ul XO, acesta rulează remarcabil pe o varietate de calculatoare. Și în caz că sunteți dispuși să încercați acest sistem de operare site-ul OLPC este deschis sugestiilor.

**Transcend a lansat 2GB microSD cu adaptor dual**

Compania Transcend Information Inc. a lansat card-ul de memorie 2GB microSD cu adaptor dual.

Acest card de memorie este cel mai mic card din lume (dimensiunile lui fiind: 15 x 11

x 1mm) și este ideal pentru viitoarea generație de telefoane mobile și dispozitive portabile.

Acest card microSD se livrează împreună cu un adaptor miniSD și unul normal SD, putând fi folosite în dispozitive

multiple.





## Pentru Sony VAIO G - opțional poți primi 32GB SSD în loc de hard discul clasic de 40GB

Sony instalează în propriul laptop VAIO UX90 UMPC "discuri fixe" de 16GB SSD, iar de acum a adăugat și opțional SSD-ul pentru notebook-ul ultra-portabil VAIO G. Ultimul model Sony VAIO G a uitat de hard discul tradițional de 40 GB și în locul lui folosește unul de 32 GB SSD. Astfel, greutatea notebook-ului a scăzut de la 0,89 la 0,86 kg. De asemenea, viața bateriei s-a extins cu 30 de

minute, astfel VAIO G rulează fără alimentare de la priză cca. 6,5 ore cu bateria standard, iar 13 ore cu bateria extinsă. Sony VAIO G are carcasă din fibră de carbon, ecran de 12,1 inci XGA, cipset Intel 945GMS Express și procesor Celeron M sau ULV Core Solo.

De asemenea mai include wireless 802.11a/b/g, Bluetooth 2.0+EDR, slot PCMCIA, cititor de card-uri și de amprentă.



Când Sony VAIO G a fost anunțat prima dată în noiembrie 2006 pentru piața japoneză, el costa între 1800 și 2100 dolari. Opțiunea SSD va adăuga suplimentar la acest preț 545 dolari.

## Hitachi distribuie hard discuri de 1TB

Hitachi Global Storage Technologies (Hitachi GST) a început să distribuie hard discuri (HDD) de 1TB introduse din punct de vedere tehnic în acest an. Hitachi Deskstar 7K1000 HDS721010KLA330 are cinci plătane de 250GB și zece capete, 7200rpm și 32MB memorie tampon pentru date.

Producătorul susține că dispozitivul are un timp de citire de 8,5ms, un timp de scriere de 9,2ms și o rată medie de transfer de maxim 170MB/s (133,75MB/s).

În prezent, compania distribuie hard discuri de 1TB cu interfață Serial ATA-300, dar

probabil în curând vor lansa și un model cu interfață Parallel ATA.

Fără discuție, hard discul Hitachi de 1TB reprezintă o latură importantă pentru sto-

**HITACHI**  
Inspire the Next

careia desktop, având în vedere că acum 10 ani de zile cel mai voluminos hard disc a fost IBM Deskstar 16,7GB, în timp ce hotarul de 1GB pentru desktop-uri a fost realizat în 1995. Dar, se pare că entuziaștii vor fi

nevoiți să plătească o sumă considerabilă pentru un hard disc de 1TB. În prezent, hard discul Hitachi Deskstar 7K1000 cu volum de 1TB este disponibil în Japonia la prețul de 433 - 470 dolari, un preț mult mai mare decât al hard discului Seagate Barracuda de 750GB, care se vinde cu 247 - 333 dolari în Tokyo, conform site-ului web Akiba PC Hotline.

Prețul recomandat pentru un hard disc de 1TB de la Hitachi pentru S.U.A. este de 399 dolari, în timp ce pentru produsul Seagate 750GB este de 249 dolari (SUA).

## SanDisk și Yahoo Music lucrează împreună în competiția cu Apple iPod și serviciile iTunes

SanDisk a anunțat recent că noul player wireless de muzică, Sansa Connect va fi împerecheat cu Yahoo Music. Parteneriatul va permite ca posesorii de Sansa Connect să se conecteze și să asculte muzică prin Internet radio LAUNCHcast. Detalii financiare despre afacerea dintre companii nu sunt disponibile momentan. Sansa Connect a fost introdus primul



la Consumer Electronics Show și costă 250 dolari (MP3 player-ul bazat pe flash de 4GB are un slot suplimentar pentru card-urile de memorie SD). Când nu este conectat la o rețea Wi-Fi, Sansa Connect se poartă ca un MP3 player obișnuit, care poate fi conectat la PC. Lansarea Sansa Connect are loc în momentul în

care SanDisk deține 9% din piața de MP3 player-e din SUA. MP3 player-ul Zune de la Microsoft este singurul player de muzică cu capacitate wireless. Utilizatorii nu pot cumpăra melodii prin piața Microsoft Zune. SanDisk lucrează de asemenea cu ZING, o companie ce intenționează să creeze și să ofere tehnologie și servicii pentru amuzamentul mobil. ZING Mobile Entertainment Engine va furniza noi tehnologii și servicii pentru MP3 player.

## Furia războiului de prețuri la procesoare: AMD reduce prețul microprocesoarelor

Advanced Micro Devices a anunțat oficial reducerea prețurilor la microprocesoarele desktop, astfel încât cipurile dual-core vor fi disponibile la mai puțin de 100 dolari, iar prețul celor de top va fi redus de la 999 dolari la 799 dolari. Reducerile de preț ar putea stămi interesul pentru procesoarele AMD, dar furia războiului de prețuri împotriva Intel va reduce profitul ambelor companii. Agresiva competiție a seriei de procesoare Intel Extreme a forțat compania AMD să înceapă să vândă două modele Athlon 64 FX la prețul de 999 dolari, iar acum compania AMD a redus prețul la cele mai rapide soluții desktop și anume AMD Athlon 64 FX-74 cu 20% (799 dolari). AMD a redus semnificativ prețurile și în cadrul familiei dual-core Athlon 64 X2 de la 23% la 48%, reducând prețul celui mai rapid procesor din companie AMD Athlon 64 X2 6000+ la 241 dolari. Cele mai puțin costisitoare cipuri dual-core de la AMD, Athlon 64 X2 4000+, X2 3800+ și X2 3600+ costă acum 104 dolari, 83 dolari și 72 dolari în cantități de 1.000 de bucăți. Cel mai avansat cip cu un singur nucleu de la AMD, Athlon 64 4000+ costă acum 92 dolari, iar cel mai ieftin este Sempron 3000+ disponibil la 31 dolari (1.000 de bucăți). Cu noile prețuri, având în vedere raportul preț/performanță, AMD Athlon 64 X2, în majoritatea cazurilor sunt o alegere mai bună comparativ cu procesoarele Intel Core 2 Duo. De asemenea, plăcile de bază dedicate cipurilor AMD sunt mai puțin costisitoare comparativ cu cele similare pentru procesoarele Intel.





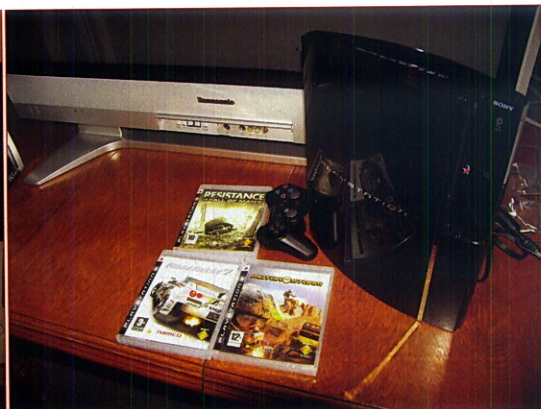
Cu ocazia primei întâlniri de gradul (PS)3 am avut impresia că mă aflu în fața monolitului pe care l-am văzut în Odissea Spațială. **Noua consolă este o perlă rară de design industrial: culoarea neagră combinată cu arcurile delicate îi conferă PS3-ului o formă misterioasă și irezistibilă.**

Asemenea monolitului din film, consola vedetă trebuie să ne propulseze în următoarea eră a digital entertainment-ului, marcat de HD și de Blu-Ray.

## Monolitul celor de la Sony







În industria jocurilor contează foarte mult să fii cu un pas în fața concurenței. Cu Xbox 360, Microsoft a obținut un avans de un an față de consola next-gen a celor de la Sony, purtând bătălii numai cu Nintendo și a lor Wii pentru dominarea camerei de zi. În acele 12 luni, Microsoft a reușit să vândă milioane de console, să-și corecteze eventualele greșeli de proiectare, să îmbunătățească soft-ul din spatele hard-ului, să invadeze piața cu diferite accesorii și să impună câteva jocuri ca referințe, cum ar fi *Gears of War*, de exemplu. Acest an a dat însă timp celor de la Sony să mai cizeleze ambițioasă și piperată la preț consolă. Asemenea marelui concurent, PS3 este disponibilă în

două versiuni. Ambele sunt dotate cu noul procesor Cell, cu player Blu-Ray încorporat și cu ieșire HDMI. Modelul de bază are în dotare un hard disc de 20 GB, în timp ce modelul Deluxe se poate lăuda cu un hard disc de 60 GB, Wi-Fi integrat, un card reader multi-format și niște elemente de decor argintii. Este adevărat că producătorul nipon a promis mult mai multe pentru versiunea mai costisitoare (cum ar fi dual HDMI), dar se pare că în urma nenumăratelor scandaluri și amânări, trebuie să ne mulțumim cu atât. Cel puțin pentru moment.

#### Încleștarea titanilor

Cele mai importante întrebări pe care le-a adus lansarea europeană au fost dacă PS3 e

într-adevăr o cutie a minunilor și dacă e chiar mai bună decât Xbox 360. Din perspectiva gamer-ului, răspunsul este simplu: încă nu. Suferind de dezavantajul întârzierii apariției, PS3 nu se poate lăuda cu o colecție de jocuri la fel de impresionantă precum Xbox 360. Dintre jocurile existente, nimic nu se poate lua la trântă cu titlurile consolei Microsoft, jucătorii trebuind să mai aștepte ca să vadă jocuri de calibru mare și pe PS3. Din punct de vedere al design-ului și al tehnologiilor încorporate, lucrurile stau însă diferit: Sony îi dă clasă lui Xbox 360, făcând din PS3 vedeta sufrageriilor. Diferențe există însă nu doar față de concurenți, ci și față de consolele PS3 apărute în Statele Unite și

Japonia. Pentru lansarea europeană, conducătorii Sony au decis să reducă costurile și să înlocuiască cipul care asigura compatibilitatea noii console cu jocurile de PS2 cu o soluție software. În urma acestui anunț a sosit și o listă de jocuri PS2 și PSOne compatibile cu noua consolă. Lângă fiecare joc era menționat dacă jocul are probleme mari, probleme mici sau rulează fără probleme pe noua consolă minune. Jocurile care nu erau pe lista de aproximativ 1.700 de titluri nu sunt compatibile cu PS3. Emulatorul din versiunile europene și din Australia, se pare însă că are chiar mai multe probleme decât cipul din consolele destinate celorlalte piețe. Acest fapt este rezultatul disperatei încercări a Sony de a







impune noile tehnologii - o gafă imensă având în considerare că jocurile de PS2 la ora actuală sunt net superioare jocurilor de pe PS3 (mai puțin la capitolul grafică). Renunțarea la acel cip bineînțeles că nu a dus la ieftinirea consolei.

#### Eclipsa din camera de zi

Datorită faptului că Sony s-a tot lăudat cu diferite prototipuri, design-ul general al consolei era deja cunoscut, dimensiunile ei fiind mai mult un mister. Deși în ultimii ani nu prea s-a remarcat, cu PS3, Sony demonstrează că nu și-a pierdut bunul gust și că poate ridica standardul design-ului pe noi culmi. Pentru prețul piperat primești o cutie neagră de dimensiuni considerabile, cu un finisaj impecabil și cu un luciu orbitor, cu butoane încorporate pe suprafața touch-sensitive.

Aidoma concurenților săi, PS3 poate fi montat atât în poziție verticală, cât și orizontală. Chiar dacă se poate amplasa într-un stand A/V, datorită formelor ovoidale, pe consolă nu se poate pune nimic altceva - și să fim sinceri, ar fi păcat să ascundem această bijuterie sub alte aparate. Versiunea Deluxe cu HDD de 60 GB este diferențiată de versiunea standard de o dungă mică de crom, care sparge monotonia negrului. Nu există posibilitatea de a personaliza aspectul consolei la fel ca în cazul lui Xbox 360 (cu acele fațete înlocuibile), dar nici nu e nevoie. Având în vedere politica de marketing de care a dat dovadă Sony în cazul lui PS2, ne așteptăm ca pe viitor și PS3 să apară în alte combinații de culori. Singurul lucru deranjant (doar pentru unii) este că literele cu care a fost inscripționat numele consolei seamănă mult prea mult cu literele folosite în afișele peliculei Spider-Man...

Dimensiunile consolei (32,51 x 9,65 x 27,43 cm) corespund în mare cu cele ale unui Xbox 360. Consola celor de la Sony este

însă puțin mai grea, cântărind aproximativ 5 kg. Nu este nevoie de nici un adaptor de tensiune extern (amintiți-vă de cărămida de la Xbox 360), ci doar de un cablu asemănător cu cele de la PC.

O altă diferență esențială față de cel mai mare concurent, este felul în care încarci discurile în unitate. În loc de tava glisantă caracteristică PC-urilor, în PS3 discurile se introduc prin intermediul unei nișe, de la un anumit punct, consola "îngurgitând" singură discul. Nu știm cum se comportă acest mecanism în timp, dar este o soluție mult mai elegantă și mai sigură decât tăvița clasică de la



Xbox 360. În partea frontală a consolei mai ocupă loc patru porturi USB care, în afară de conectarea diferitelor periferice, folosesc și la încărcarea controller-elor wireless. Varianta high-end a consolei mai oferă și un card reader încorporat, ascuns discret în spatele unei uși ce oferă suport pentru cele mai uzuale formate începând de la SD și terminând cu Compact Flash. În spate se ascund porturile Ethernet, HDMI, SPDIF și ieșirea clasică A/V de PlayStation. Indiferent de varianta aleasă, în pachet se găsește un cablu A/V composite. Cei care vor să se bucure de plăcerile HD, vor trebui să cumpere cablul separat.

Controller-ul inclus în pachet arată aproape identic cu vechiul gamepad de la PS2, cea mai importantă diferență este că noul gamepad este wireless. Prin sistemul Bluetooth încorporat, se pot conecta până la șapte astfel de controller-e cu o



rază de acțiune de până la 20 m. Reîncărcarea bateriilor incluse se face prin conectarea lor la consolă. Cea mai mare problemă este faptul că bateria nu se poate scoate din controller, astfel, după ce durată de viață îi va expira, va trebui schimbat întreg gamepad-ul. Chiar dacă sensibilitatea gamepad-ului a fost crescută de la 8 la 10 biți, a dispărut suportul force feedback. Jucătorilor de PS2 le va lipsi foarte mult vibrația controller-ului, care contribuia la atmosfera jocurilor. În schimb inginerii au inclus o nouă tehnologie numită SixAxis motion sensing. Acest lucru înseamnă că PS3 sesizează mișcările gamepad-ului în cele șase direcții (sus, jos, stânga, dreapta, înainte și înapoi) oferind o alter-



nativă producătorilor de jocuri. Tehnologia este deja utilizată printre altele de NHL 2K7, Tony Hawk's Project 8 sau NBA '07.

#### La o șuetă în familie

Posesorii de PSP nu vor avea nici o surpriză când vine vorba de interfața consolei. Navigarea printre opțiuni ca users, system settings sau media options se face în plan orizontal. Selectând o categorie, apar mai multe posibilități de setare aranjate pe plan vertical. Interfața este lucrată și ușor de folosit, chiar dacă atingerea unei anumite setări poate fi un proces cam prea lung.

Din punct de vedere estetic, interfața arată mult mai bine decât dashboard-ul lui Xbox 360 sau Wii Channels. Sony s-a asigurat ca noua consolă să aibă suficiente caracteristici multi-

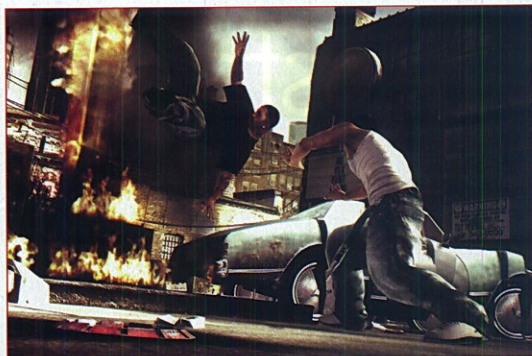
media încât să fie atractivă nu doar pentru jucători.

Pe lângă faptul că este cel mai ieftin player Blu-Ray de pe piață, oferă suport pentru iubitorii de muzică și pentru cei pasionați de fotografia digitală. Modelul Deluxe poate citi și copia informația pe hard discul de 60 GB de pe o varietate de ustensile USB, cum ar fi majoritatea camerelor digitale, PSP-ul, stick-urile USB sau CD-urile prăjite la mama acasă. Printre formatele suportate se numără JPEG, TIFF, BMP, GIF și PNG, care pot fi organizate și redată în cadrul diferitelor slideshows-uri. Din punct de vedere acustic, PS3 suportă cele mai uzuale tipuri de fișiere: MP3, ATRAC, AAC și WAV. Chiar dacă consola se descurcă cu formatul cam obscur de SACD, posesorii de playere (vezi iPod) vor fi dezamăgiți, PS3 neputând să redea direct muzica de pe player și neputând să copieze conținutul aflat sub sistemul de protecție al drepturilor de autor. Din punct de vedere al filmelor, PS3 se poate lăuda cu suport Blu-Ray în full HD, respectiv suport pentru filmele pe DVD. În afară de acestea mai sunt suportate fișierele MPEG1, MPEG2 și MPEG4/h.264. Cei care nu se mulțumesc cu atât, pot apela la browser-ul Web încorporat cu suport flash.

În pofida faptului că are anumite minusuri, PlayStation3 a depășit limitele unei console obișnuite, fiind un sistem versatil și impresionant de home entertainment.

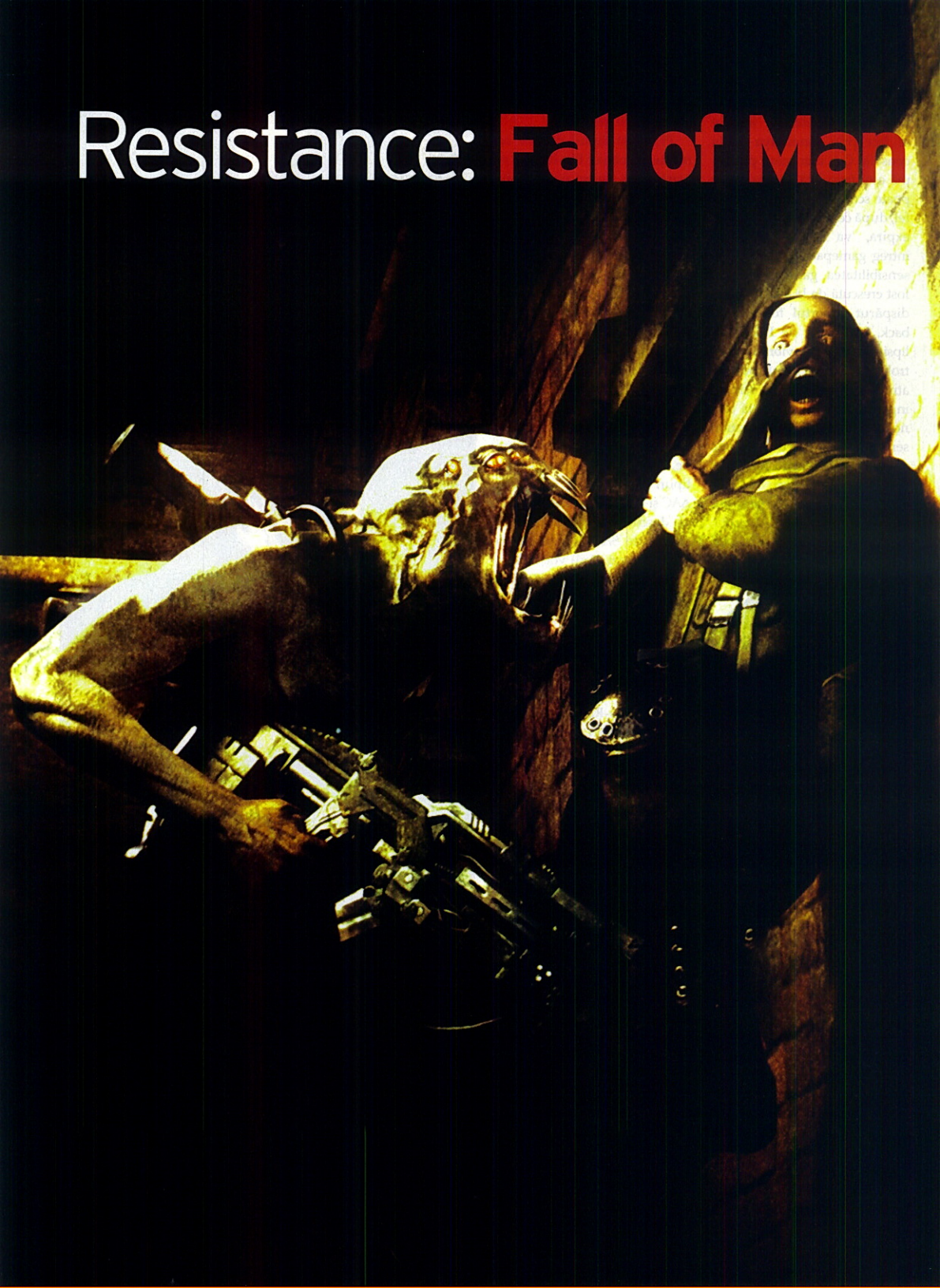
În opinia jucătorilor, valoarea consolei va fi dată de jocurile ce vor apărea pentru ea și care o vor transforma (sau nu) într-un hype adevărat. Deși prețul este piperat, datorită tehnologiilor încorporate și posibilităților multimedia avansate, PS3 are un raport preț-calitate excelent.

VĂNTURACHE





# Resistance: **Fall of Man**







**P**e vremuri, când eram niște tineri imberbi și plini de hormoni, fiecare consolă nouă avea shoot'em up-ul ei dedicat încă de la apariție. Azi, locul bătrânelor jocuri e luat de First Person Shooters, gen în care **Resistance: Fall of Man** se încadrează 100%.

Înainte să creeze micul Spyro, Insomniac Games, developer-ul lui **Resistance: Fall of Man**, și-a rodat dantura cu **Disruptor**, un FPS apărut pe PSOne. Unul bun, ce-i drept. Puteai utiliza puteri psihice drăguțe, și ansamblul era original pentru acea perioadă. Să vedem în cele ce urmează cât de bine reușește **Resistance** să răspundă așteptărilor noastre, mai ales că este primul FPS apărut pe PlayStation 3.

#### Războiul lumilor, ediția PS3

**Resistance: Fall of Man** ne pune în pielea lui Nathan Hale, clasicul soldat american, solitar

și tăcut, genul durului care salvează lumea de unul singur de o invazie extraterestră, personaj pe care numai jocurile video știu să-l creeze. Proaspăt debarcat în Anglia, ultimul bastion al Europei (sic!), eroul nostru nu are timp de pierdut și va fi aruncat în focul luptei în misiuni de asalt asemănătoare celor din **Call of Duty** sau **Medal of Honor**. Aventura se desfășoară în anii '50, asemănările cu acea perioadă fiind numeroase, dar adăugarea alienilor și elementele futuriste dau jocului un plus pe plan scenic.

Sigur că înlocuirea germanilor cu monștri hidoși nu are nimic genial în sine. Mda, dar măcar aduce o schimbare binevenită! Invadatorii sunt numiți himere. Descoperi iute că aceste creaturi sunt, de fapt, oameni paraziți în măruntaie, apoi recondiționați în nava alienilor ca să poată fi și utili la ceva, pe câmpul de bătaie. Procesul este

vicios și Nathan Hale, aidoma omologului său din **Resident Evil 4**, Leon, va descoperi progresiv mai multe despre evoluția statutului său de erou. Este un mic artificiu scenic, deloc original, dar care măcar există în acest cocteil de Războiul Lumilor/ WWII, două teme devenite redundante în genul FPS. De fapt, asta este impresia generală pe care ți-o lasă jocul: nu te surprinde cu nimic nou, dar realizarea este acurată, foarte bine lucrată.

#### X-Factor?

Gameplay-ul cu care ne-au cadorisit developerii este clasic, dar eficace, ceea ce este o performanță dacă ținem cont că Insomniac Games sunt încă novici într-ale genului. Comenzile sunt intuitive și ergonomice pentru obișnuiții FPS-urilor pe console. Regăsim funcția de zoom prin apăsarea R3, lupta corp la corp în urma căreia să

scăpăm de un adversar prea lipicios sau să economisim cartușe, un buton pentru încărcare, altul pentru lansarea de grenade... nimic ieșit din comun la acest capitol. Odată ce te-ai obișnuit cu controlul, începi să parcurgi zeci de misiuni kilămind fără milă sute de himere care te atacă în grup. Nathan Hale trebuie să facă față multor asemenea hore pentru că adversarii sunt numeroși; din fericire, arsenalul său este pregătit să reziste în fața unei asemenea situații: armele au fost punctul forte al lui Ratchet & Clank, iar **Resistance: Fall of Man** profită la rândul lui de acest know how al developerilor pentru a-l transforma într-un atu major. Manevrarea unora îți face o deosebită plăcere, cum se întâmplă, de exemplu, în cazul eficacelor grenade incendiară. În mod regulat, o scenă la bordul unui vehicul îți dă posibilitatea să te mai defu-





lezi un pic zdrobind câteva himere cu jeep-ul sau încasând tirul unui Stalker (păianjen mecanic himerian). Un ansamblu de "abilități" pot fi deblocate și îți oferă o provocare distractivă, de exemplu, uciderea mai multor adversari cu o grenadă bine aruncată sau descoperirea a cel puțin 20 documente ascunse prin niveluri. În rest, jocul mustește de cinemati bine realizate, și, dacă povestea nu are cu ce să te surprindă, ea rămâne un pretext foarte bun ca să mai masacrezi câțiva alieni scârboși. La rândul lor, scenele de luptă epice alternează cu angoasante zone închise, coridoare sumbre, pe scurt, nimic din ce nu am văzut până acum.

#### Tehnici de rezistență

Engine-ul grafic care urnește *Resistance: Fall of Man* a fost dezvoltat ex novo pe PlayStation 3 și rezultatele sunt pe

măsura așteptărilor, cu mici rezerve. Există defecte la calitate a texturilor, la sistemul de iluminare adesea abia schițat și la fizica ce nu este aplicată întotdeauna corect, în unele cazuri; în alte cazuri, poți interacționa și distruge o mare parte din elementele prezente în joc, în acest caz engine-ul fiind foarte convingător, beneficiind și de plusul numeroaselor variante de ragdoll implementate. Punctele forte ale jocului sunt, oricum, fluiditatea extremă a acțiunii, chiar cu zeci de personaje prezente pe ecran, hărțile, adesea foarte ample și detaliate, și efectele atmosferice și de particule, cu o realizare a ploii extrem de convingătoare. Latura sonoră își face bine job-ul, unele melodii fiind foarte "atmosferice".

#### Rezistați în mulți?

Modurile de joc în multiplayer sunt în număr de opt, cu

clasicele *DeathMatch* și *Team DeathMatch*, *Capture the Flag*, dar și *Meltdown*, în care trebuie să capturezi și să aperi unele noduri ale squad-ului advers, *Breach*, unde trebuie să distrugi reactorul advers, ca să ajungem la modurile *Conversion* și *Team Conversion*, în care fiecare jucător pornește cu o singură viață și, odată lovit, se va transforma într-un hibrid Chimera, care în versiunea berserk este dotat cu posibilități de sprint și vedere prin ziduri; câștigă, evident, last man standing... În fine, în modul *Assault*, trebuie să învingem baza adversă slăbindu-i mai întâi defensivă, reprezentată sub formă de noduri răspândite în diferite puncte ale hărții, care, odată cucerite, vor deveni un nou punct de respawn în cazul unei morți premature. Toate aceste opțiuni sunt însoțite de nelipsitul chat vocal, prin care putem interacționa cu ceilalți jucători fără să luăm mâinile de pe pad. Pe deasupra, mai putem dobândi medalii pentru fiecare obiectiv îndeplinit și mai putem participa, grație excelentului sistem de matchmaking, la partide libere sau de clasificări care ne surprind într-un clasament online atât pentru singleplayer cât și pentru squad-uri.

#### Cuvântul de ordine: eficacitate, dom'le!

Aș putea rezuma *Resistance* la un termen: eficace. Fără să-și

#### Punctaj

**RESISTANCE...**  
PRODUCĂTOR Insomniac  
PUBLISHER SCE  
OFFERTANT Flamingo  
PREȚ 199,90 lei  
VÂRSTĂ de la 18 ani

#### PRO & CONTRA

- acțiune furibundă
- realizare exemplară
- arme simpatice
- nu prea are personalitate
- deloc original



asume prea multe riscuri, dar creat pe baze solide, jocul este un FPS "ochei".

Realizarea sonoră și grafică o egalează pe cea a unui *Gears of War*, dar lasă să se întrevadă că PlayStation 3 poate multe. Cei obișnuiți într-ale FPS-urilor nu vor găsi nimic ieșit din comun, căci *Resistance* se mulțumește să reia același ițe arhicunoscute ale genului: arme bine realizate, pe care le poți debloca progresiv, un mod multi foarte distractiv... pe scurt, ne oferă un gameplay arhaic, dar bine compensat de intensitatea acțiunii.

Unora le va lăsa o amintire mai stearsă, dar pentru jocurile video cred că înseamnă ceea ce producțiile hollywoodiene înseamnă pentru cinema: o distracție simplă și bine realizată pe care o îngurgitezi fără să opui rezistență.

STRĂINUL

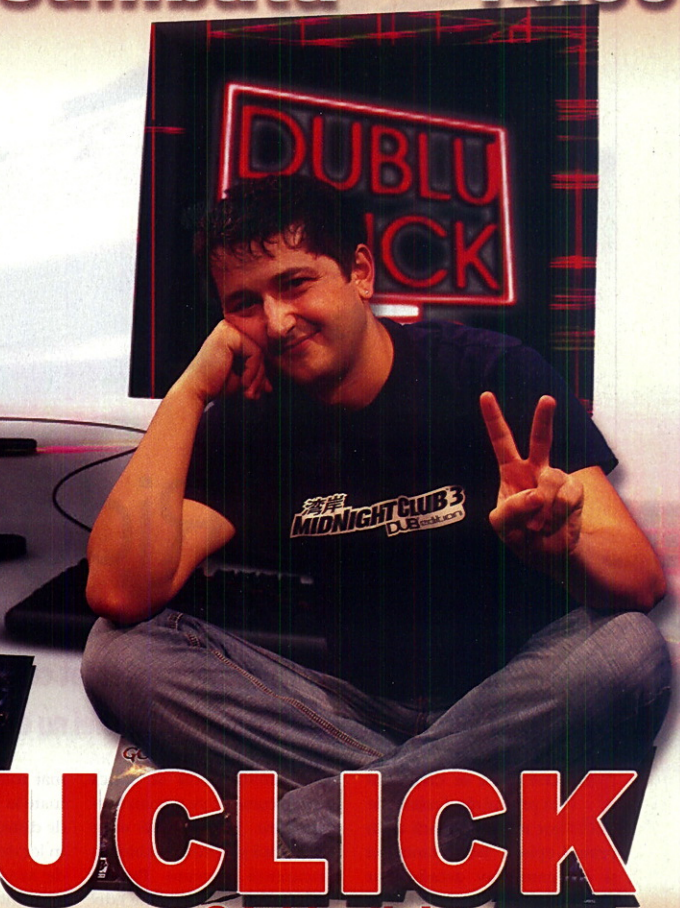
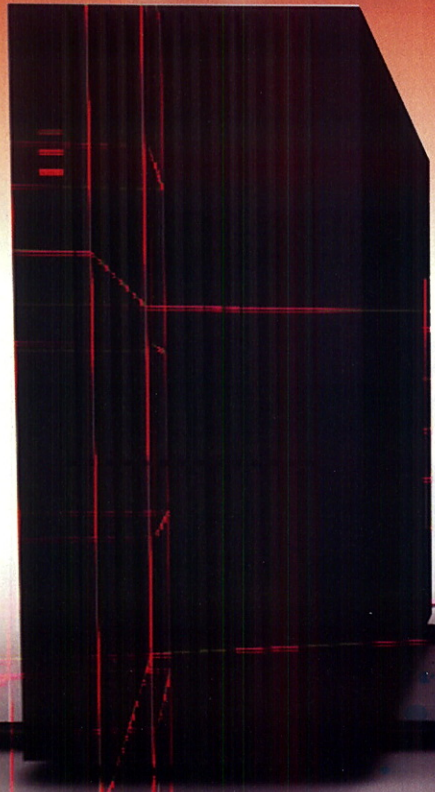






**CELE MAI BUNE JOCURI  
LE VEZI LA DUBLUCLICK  
CU ALIN ȘERBAN GABOR**

**Luni 17:00  
Marți 11:30  
Sâmbătă 14:00**



**DUBLUCLICK**

[www.dubluclick.ro](http://www.dubluclick.ro)

[gas@dubluclick.ro](mailto:gas@dubluclick.ro)

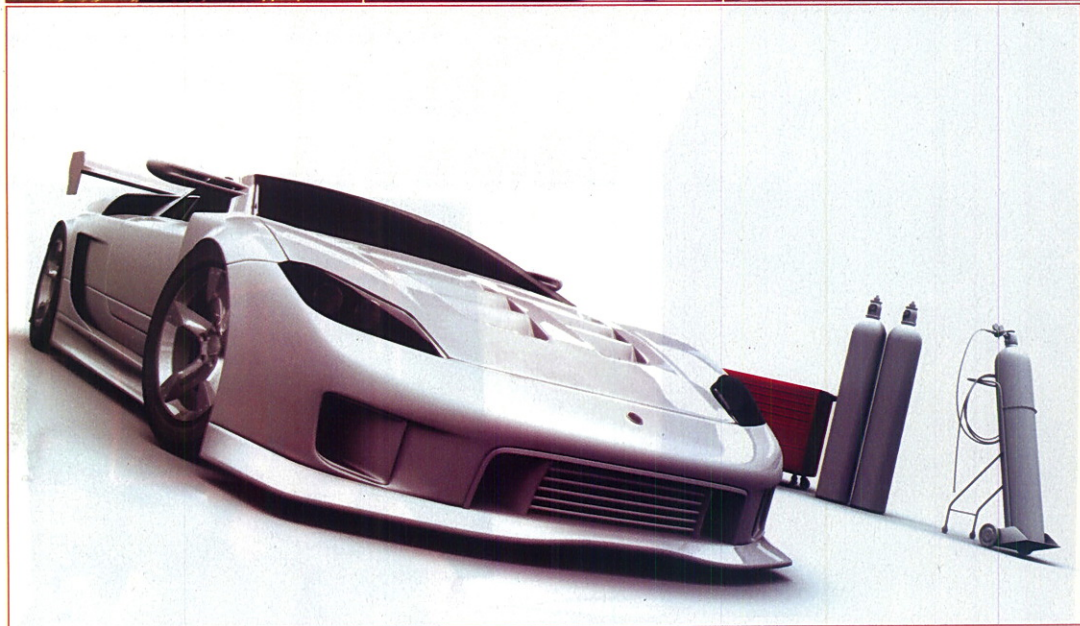
**PCGames**

**best**  
distribution

  
**UBISOFT**







# Ridge Racer 7

Numele seriei Ridge Racer s-a împletit cu soarta consolelor Sony. A apărut câte un episod al jocului la lansarea lui PS1, PS2 și PSP. **Era de așteptat ca nici de la lansarea lui PS3 să nu lipsească un nou episod. Dacă succesul consolei nu este garantat, al jocului cu siguranță că e.**

**A**cest lucru se datorează în primul rând rețelei de joc nealterate încă de la primul episod: bolizi fantastici și un gameplay arcade pur sânger. Cei care se așteptau la inovații și la evoluția seriei prin cel de-al șaptelea episod al seriei, vor fi profund dezamăgiți. Noul Ridge Racer nu are

alte pretenții decât să aducă bucuria curselor pe televizoarele noastre. Jocul ignoră orice lege a fizicii și, spre deosebire de concurenții precum *Project Gotham Racing 3*, rămâne fidel gameplay-ului arcade. *Ridge Racer 7* rămâne imposibil și la influențele lui *Burnout Revenge*, punând un accent mult

mai mare pe manevrele efectuate la viteze amețitoare în loc de distrugerea cauzată pe pistă. În loc de realism și de un model de avarii veridic, producătorii au centrat jocul pe drift-uri, dându-i șansa fiecărui jucător să-și perfecționeze abilitățile în cadrul acestei noi forme de artă urbană.

## Citind urmele de cauciuc ars

La prima vedere drifting-ul pare chiar ușor: dai drumul accelerației și tragi de volan în direcția dorită. Ceea ce face însă mecanica de joc interesantă și mai ales distractivă este felul în care jucătorii trebuie să apeleze la această tehnică pentru a termina cursele. Majoritatea piste-





**CA LA SPONSOR ACASĂ** Să fi protejatul vreunei firme aduce anumite avantaje...

lor de la începutul carierei tale de pilot îți rezervă niște curbe și câteva viraje puțin mai strânse. Mai încolo, design-ul de nivel te forțează să apelezi la drifting, distracția începând abia când ești nevoit să parcurgi o serie de viraje extrem de strânse, patinând dintr-un colț într-altul cu peste 200 mile la oră, fiind înconjurat de 14-15 alți concurenți. Oricine poate să controleze mașina aflată în derapaj la viteza de 90 de mile la oră, producătorii se pare însă că nu au avut răbdare de așa ceva: ori înveți să faci drift și la viteze amețitoare, ori te lași de joc. Atitudinea radicală nu este susținută însă de un tutorial care să ajute începătorii să-și însușească finețurile meseriei. Lecțiile de drift constau într-un manual virtual, plin de text și fără poze, fără vreo posibilitate

de interacțiune. Iână și școala de șoferi este mai distractivă decât tutorialul din **Ridge Racer 7**. Depinde în întregime de tine dacă poți, dar și cât de repede te obișnuiești cu controlul jocului și cu lipsa totală a fizicii. Chiar și după antrenamente serioase, numite piste îți dau senzația că au fost spălate cu litri de vaselină. După ce ai sub stăpânire controlul, te vei duela mai ales cu cronometrul și cu forma pistei. Adversarii par mai degrabă un element de decor, decât niște amenințări la adresa ta. Cel mai mare pericol îl reprezintă parapetul: în stagiile mai avansate ale jocului, o simplă atingere a parapetului poate duce la pierderea cursei. Indiferent dacă acest lucru s-a produs din ratarea drift-ului sau din cauza unei încercări eșuate de a-ți ocoli oponentul, poți



**CREMĂ DE PNEURI PE ASFALT** Draftul și nitroul sunt elementele cheie ale acestui joc

deja să și repornești cursa, știind că nu mai ai nicio șansă de izbândă.

În afară de aceste impedimente, jocul funcționează lin, poate chiar prea lin pentru unii. Ciocnirea cu alte mașini duce la derapări politicoase și nu are nicidecum efecte catastrofale. Șofatul în stilul bețivului nu face decât să încetinească ritmul și eventual să pierdeți cursa, fără să aibă alte efecte negative serioase. Chiar și după cea mai sălbatică cursă în care ai condus fidel spiritului **Burnout**, mașinile arată de parcă tocmai atunci le-ai fi scos pe ușile salonului.

#### Văru', adă' nitroul'

În afară de drifting, un rol deosebit de important îl are nitroul. Acesta se folosește la fel ca în varianta de X360 a epi-







sodului anterior. Bara indicatoare din colțul stâng al ecranului este împărțită în trei zone, fiecare dintre ele încercându-se în timpul drift-urilor. Fiecare fază a nitro-ului se controlează separat, astfel nu e nevoie să consumi întreaga rezervă dintr-un singur șut.

Din cauza faptului că nitro se încarcă greu, primele curse vor reprezenta un chin pentru a găsi strategia corectă între folosirea drift-ului și porțiunile unde să o zbughești ca un rinocer cu diaree. După o perioadă de acomodare însă, te vei obișnui cu sistemul și rareori vei mai avea probleme din cauza lipsei de nitro.

Și ca să fii motivat să experimentezi substraturile artei șofatului din **RR 7**, producătorii au inclus toate modulele de joc cu care-i șade bine unui joc de curse modern. Pe lângă modulele singleplayer, există și posibilitatea de a-ți măsura puterile împotriva altor oponenti - chiar dacă nu dispui de conexiune la

internet. Modul *split screen*, deși pare atractiv la prima strigare, în realitate, rezultatul e destul de urât: texturile își pierd calitatea, iar framerate-ul scade considerabil. Astfel, din păcate ce putea fi un atu al jocului, se dovedește a fi un eșec.

Partea online este mult mai îngrijită și mai reușită. În afară de statistici și clasamente deosebit de detaliate, apar și diferite titluri precum *Bounty Hunter*, *Winning Streak* sau *RSGP Champion*. Atmosfera creată este unică, dându-ți impresia că faci parte dintr-o lume specială și vie a curselor - tocmai ca F1 sau WRC.

Dintre modulele singleplayer se distinge *Ridge State Grand Prix*, mult mai atractiv decât simplele curse arcade. De fapt, acest mod este inima noului episod, unde are loc cea mai mare parte a acțiunii. Intrând în rolul unui pilot profesionist, vei avea șansa de a-ți etala abilitățile de șofer în curse ce împânzesc întregul mapamond.

Înainte însă de a primi o mașină cu care să poți porni la vânătoarea gloriei, trebuie să intri în grațiile unei celebre firme producătoare de piese care să-ți devină sponsor.

Dacă reușești să-i impresionezi, vei avea nu doar mașină, dar vei putea investi banii câștigați în piese originale din ce în ce mai avansate. De aici începe un drum lung și plin de obstacole.

Posibilitatea personalizării mașinii este un element nou în universul *Ridge Racer*. Cu ajutorul meniului *Machine Connector*, poți cumpăra și tuna diferiți bolizi.

Opțiunile oferite de **RR7** sunt bunicele, incluzând printre altele tuning-ul motorului, a pneurilor, a suspensiei și a sistemului nitro. Nu lipsesc nici posibilitățile de personalizare vizuală, producătorii asigurându-se că jocul conține o mare varietate de spoilere, jenți, abtilduri etc.

Producătorii susțin că *Ridge*

**Racer 7** conține peste 300.000 de combinații posibile.

Chiar dacă nu este revoluționară din nici un punct de vedere, *Ridge Racer 7* îmbunătățește celebra serie de jocuri. În ciuda faptului că nu lipsesc greutățile și noul episod nu este deloc prietenos cu începătorii, valoarea sa ca joc de curse este incontestabilă. *Ridge Racer* merită încercat de orice fan al acestui gen de jocuri.

VĂNTURACHE

Punctaj		RIDGE RACER 7	
PRODUCĂTOR	Namco Bandai		
PUBLISHER	Namco Bandai		
OFERTANT	BestDeal.ro		
PREȚ	200 lei		
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă		
<b>PRO &amp; CONTRA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>o provocare pe cinste</li> <li>nenumerate posibilități de personalizare</li> <li>grad de rejucabilitate sport</li> <li>tutorial neresus</li> <li>modul split screen eșuat</li> </ul>			



**Go! Puzzle**

Producător	Sony Computer Ent.
Publisher	Sony Computer Ent.
Gen	Puzzle
Termen	03.05.2007

**MLB 07: The Show**

Producător	SCE Studios San Diego
Publisher	Sony Computer Ent.
Gen	Sport
Termen	15.05.2007

**Pirates of the Caribbean: At Worlds End**

Producător	Eurocom Entertainment
Publisher	Disney Interactive Studios
Gen	Action
Termen	25.05.2007

**Spider-Man 3**

Producător	Treyarch
Publisher	Activision
Gen	Action
Termen	04.05.2007

**Surf's Up**

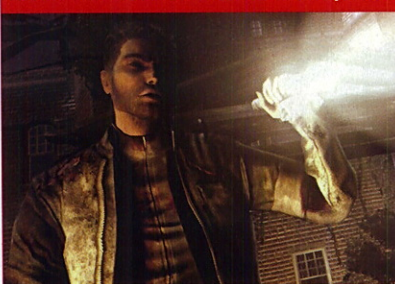
Producător	Ubi Soft
Publisher	Ubi Soft
Gen	Sport
Termen	25.05.2007

**Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**

Producător	Ubisoft Montreal
Publisher	Ubisoft
Gen	Shooter
Termen	22.05.2007

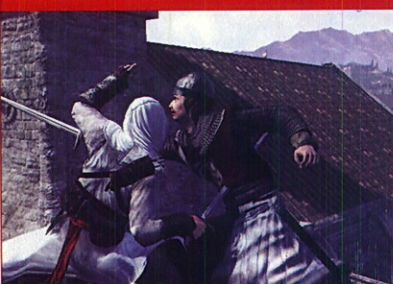
**Untold Legends: Dark Kingdom**

Producător	Sony Online Entertainment
Publisher	necunoscut
Gen	RPG
Termen	04.05.2007

**Alone in the Dark: Near Death Investigation**

Noua parte din *Alone in the Dark* oferă o lume în care să te aventurezi liber, amestecând elemente de acțiune-aventură cu horror de cea mai bună calitate. Pe lângă interacțiune totală cu lumea din jur, producătorii promit și un sistem fizic real.

PRODUCĂTOR: EDEN STUDIOS PUBLISHER: ATARI TERMEN: TRIM. 10.05.2007

**Assassin's Creed**

Jocul ne va duce înapoi în timp până în 1911, în perioada cel de-a treia cruciadă. Intrând în pielea unui asasin vei putea modifica cursul istoriei.

PRODUCĂTOR: UBISOFT PUBLISHER: UBISOFT TERMEN: TRIM. 29.09.2007

**Devil May Cry 4**

Un nou capitol din viața plină de aventuri a celebrului vânător de demoni, Dante... Al patrulea episod prezintă latura întunecată a lui Dante și cum își întoarce spatele omenirii.

PRODUCĂTOR: CAPCOM PUBLISHER: CAPCOM TERMEN: TBA

**Final Fantasy XIII**

Cea mai cunoscută serie de RPG din istoria consolelor nu putea să rateze posibilitățile oferite de tehnologiile next-gen. Producătorii lucrează la ora actuală la două titluri printre care și *FF XIII*.

PRODUCĂTOR: SQUARE ENIX PUBLISHER: SQUARE ENIX TERMEN: TBA

**Grand Theft Auto IV**

*Grand Theft Auto* își continuă cariera pe consolele Next Gen, punând în scenă o nouă buclă din viața de criminal, având în centru un tough guy care nu poate scăpa de trecutul său.

PRODUCĂTOR: ROCKSTAR GAMES PUBLISHER: ROCKSTAR GAMES TERMEN: 19.10.2007

**Resident Evil 5**

Răul va pune stăpânire din nou pe lume, iar tu ești singurul care poate să oprească forțele malefice. Fără să de prea multe detalii, producătorii au spus că noul episod va avea o atmosferă asemănătoare cu filmul *Black Hawk Down*.

PRODUCĂTOR: CAPCOM PUBLISHER: CAPCOM TERMEN: NECUNOSCUT

GRUPAJ REALIZAT DE VÂNTURACHE





# Viva Piñata

Colorata lume a acestui joc are un farmec aparte care prinde în mreje orice jucător.

**Chiar dacă piñatele bogat colorate, vocile comice și stilul de desene animate se adresează unui segment demografic mai tânăr, există un element de design care nu ține de vârstă: plăcerea explorării și descoperirii.**



**I**n plus, producătorii au inclus atât de multe elemente preluate din genuri de jocuri diferite, încât este foarte greu să definești apartenența lui **Viva Piñata** la grupul jocurilor de strategie, de platformă sau de puzzle-uri. Cei de la Rare au adus noi profunzimi și o complexitate rar întâlnită în cadrul jocurilor pentru copii, făcând din **Viva Piñata** cel mai bun joc al studioului, apărut de când acesta a fost cumpărat în 2002 de către Microsoft.

### Vizite prin vecini

Format din îmbinarea lui **The Sims**, a lui **Lemmings** și a lui **Zoo Tycoon**, **Viva Piñata** se distinge ca un joc aparte care se adresează jucătorilor indiferent de vârstă. Totul începe cu un petic de pământ, plin de gunoie și buruieni. Primind o lopată bătrână moștenită parcă de la Horea, Cloșca și Crișan, te transformi într-un țăran veritabil: îți cureți moșia de reziduuri ne dorite, tai iarba, ari solul etc. Scopul activităților agricole este transformarea proprietății tale într-un paradis ce atrage piñatele, precum apa cu zahăr muștele. Aidoma animalelor reale fiecare dintre creaturile din joc au propriile nevoi. Pe măsură ce reușești să le îndeplinești, vor fi din ce în ce mai încântate de grădina ta, în cele din urmă luând decizia să se stabilească definitiv pe gazonul tău. Procesul constă din trei pași: piñatele prima dată vă vor da târcoale grădinii, apoi vor face o vizită și, dacă ce văd le este pe plac, vor deveni rezidenți.

Odată devenite chirișe permanente, piñatele primesc culoare, schimbându-și aspectul de mim alb-negru într-un înveliș pastelat caracteristic jucăriilor populare de peste ocean. La fel ca în realitate însă, diferitele specii de piñata s-ar putea să nu se prea înțeleagă și să înceapă scandaluri locale. În

asemenea situații e destul de greu să fii imparțial având în vedere, faptul că animalele din joc sunt care mai de care mai drăgălașe și te atașezi foarte repede de vreunul sau altul. Alte piñate sunt mai prietenoase și compatibile, încântând jucătorul cu scene idilice în care se fugăresc și se joacă prin grădina ruptă din paradis.

Posibilitățile de a interacționa cu protejații tăi sunt multiple: poți să-i botezi după propriul plac, poți să-i determini să intre în relații amoroase pentru a asigura viitorul speciei și în cele din urmă poți să-i îmbraci cu diferite accesorii care mai de care mai hazlii.

La nevoie poți să-i vinzi sau să le curmi existența cu lopata, transformându-i într-o cascadă de dulciuri. Deoarece, nu există un scop bine definit în afară de a deveni cel mai bun grădinar care a existat vreodată, poți să faci ce vrei cu grădina ta și cu locuitorii ei. Această libertate completă asigură un grad de rejucabilitate deosebit de mare, dar și faptul că doi jucători nu au șanse prea mari ca să aibă grădini identice.

### Descoperirea copilăriei pierdute

În **Viva Piñata** întotdeauna ai ceva de făcut, sarcinile fiind atât de variate încât complexitatea jocului întrece cu ușurință orice joc **Tycoon** văzut până acum. Pentru a evita plictiseala care se poate instala în populația gen de jocuri, producătorii s-au gândit ca în fiecare moment să fii confruntat cu provocări noi și descoperiri proaspete. Vor fi însă puține momente în care să nu știi de ce să te apuci: jocul încurajează descoperirea lucrurilor noi, printre altele și prin intermediul sistemului de evoluție. Pentru fiecare sarcină dusă la bun sfârșit primești puncte de experiență. Odată cu atingerea de noi niveluri apar elemente de gameplay noi, piñate noi și provocări din ce în



**CASA MEA, CETATEA MEA** Fiecare animal dispune de propria reședință unică



**PLIN DE CULOARE** Nu există alt joc care să fie mai colorat sau mai plin de viață



**LA CUMPĂRĂTURI** Diversele magazine din oraș te ajută să-ți mulțumești protejații



**DANSUL FERICII** Fiecare română reușită se termină cu un dans comic





**LA TAIFAS** Subiectul ședinței de azi este teoria unui anume cercetător Darwin

**PEISAJE IDILICE** Conviețuirea nu este întotdeauna ușoară între erbivore și carnivore

ce mai solicitante. Anumite piñate își bagă nasul la tine prin grădină doar dacă ai ajuns la un anumit nivel de experiență sau dacă dispui de un anumit obiect care se câștigă în urma îndeplinirii anumitor condiții. Lista accesoriilor și posibilităților de combinare a acestora este cel puțin la fel de impresionantă precum varietatea și numărul obiectelor din *The Sims*.

Nu totul este însă roz și un tur nesfârșit de bucurie. În joc există și lucruri care îți pot inhiba evoluția. Printre acestea se numără luptele deja amintite, bolile care îți pot afecta protecția, structura lanțului trofic în care vulpile de exemplu mănâncă iepurași, respectiv diferitele creaturi dăunătoare care aduc haos și distrugere în lumea ta. În categoria din urmă se încadrează lilieci care se hrănesc cu dulciurile de circulă prin venele piñatelor sau melcii care mănâncă semințele și lasă în urmă bomboane care îi îmbolnăvesc pe locuitorii gră-

dinii tale. Densitatea apariției problemelor a fost sincronizată cu nivelul jucătorului: cu cât evoluezi, cu atât mai dese și mai grave devin amenințările. Astfel, începătorii nu se vor simți îngropați în probleme, în timp ce jucătorii mai avansați vor avea parte tot timpul de o provocare nouă care să le mențină interesul viu. La un moment dat vei ajunge chiar și la niște decizii cruciale în care va trebui să hotărăști ce piñate să sacrifici pentru a-ți putea păstra controlul grădinii.

Aceste momente ale gameplay-ului par puțin ilare. E ciudat să vezi că decesul piñatei tale favorite se produce printr-o explozie de dulciuri, toate celelalte creaturi

aruncându-se asupra rămășițelor. E la fel de ciudat să vezi piñatele vâându-se între ele și mâncându-se de vii. În pofida acestor aspecte, gameplay-ul este plăcut și antrenant, oferind distracție de lungă durată tuturor celor care se hotărăsc să-l încerce.

#### Haos în paradis

Printre aspectele dezamăgitoare ale jocului se numără posibilitățile limitate ale jocului în cadrul Xbox Live. Este de înțeles că, din cauza categoriei de utilizatori mai tineri, a fost nevoie de anumite limitări, dar posibilitățile de Xbox Live au fost ciuntite prea mult de producători.

Totul se limitează la comparații: cine are cea mai valoroasă piñata, cine dispune de cea mai frumoasă grădină, cine a reușit să crească cele mai multe piñate, cât de repede și-a atins scopurile etc. În afară de compararea datelor statistice, mai poți trimite amicilor prin serviciul poștal inclus în joc lăzi umplute cu bunătățile crescute în grădina ta. În cutie se pot include până la cinci obiecte de același fel, fără posibilitatea de a le combina între ele. De exemplu, dacă ai pus într-o cutie trei morcovi crescuți de tine, nu mai e loc și de o floare sau o piñata drăgălașă. Destinatarul nu va ști ce are în cutie până nu o deschide. De conținutul este o piñata cu care nu ai avut încă de-a face, aceasta va deveni automat locuitoarea grădinii tale și vei primi aceeași cantitate de puncte de experiență de parcă ai fi lucrat din greu ca s-o atragi. Dacă în schimb e o creatură dăunătoare, aceasta







va începe să-ți distrugă grădina. Până nu ai deschis coletul, poți să-l trimiți înapoi expeditorului, ori poți să-l trimiți mai departe la un alt prieten.

Un alt minus al jocului este tutorialul cam sumar. Chiar

dacă se adresează copiilor, partea introductivă explică lucrurile de parcă ar presupune din start că jucătorul e matur sau are nisaiva experiență cu astfel de jocuri. Multe dintre informațiile vitale se regăsesc numai în jurnal, explorarea și folosirea căruia nu este o sarcină foarte ușoară pentru un copil. În plus, sistemul de management al resurselor devine solicitant până și pentru un jucător cu experiență. Nu poți cere unui junior să se descurce cu stagiile avansate ale jocului, asta dacă ajunge până acolo. E păcat, mai ales că piñatele cele mai interesante ca Cinnamonkey sau Horstachio apar spre finalul jocului, mulți novici ratând o mare parte a distracției.

### Ochi și urechi

Febra descoperirii este întreținută și de grafica colorată și stilul cu care au fost desenate și animate piñatele. Chiar dacă

sfera ta de influență se limitează la propria grădină, vei observa că întreaga lume din jur este vie. Copacii și florile se înalță după razele soarelui în timp ce piñatele se joacă în jurul lor tocmai ca niște copii neastâmpărați. Chiar și după o zi exasperantă, ajunge o singură privire asupra lumii de joc și omul se simte mai relaxat și mai puțin apăsător de probleme. Multora nu le place grafica atât de colorată sau stilul de benzi desenate dus la extrem: un joc ca **Viva Piñata** nu poate fi însă imaginat altfel.

Stilul drăgălaș nu se rezumă însă la partea video. Diferitele sunete scoase de piñate se transformă într-o ambianță plăcută, în

special pe un sistem de sunet 5.1. Înconjurând grădina, se pot auzi tot felul de zgomote și sunete care contribuie la iluzia de grădină vie și la atmosfera plăcută. Vocile de copii din serialul de desene animate omonim au fost înlocuite cu sunete de animale care să se potrivească mai bine cu tematica jocului. Aceste sunete nu prea exagerate țin loc de muzică din joc. Povestea se prezintă sub forma unor file de poveste din jurnal și, datorită libertății de joc și plăcerii descoperirii de lucruri noi, **Viva Piñata** e un joc remarcabil și deosebit de distractiv. Nu se ia în serios la fel ca

**Gears of War** sau **Lost Planet**, și nici nu se adresează aceleiași categorii de jucători. **Viva Piñata** e un joc ce merită încercat indiferent de vârstă, păstrându-și farmecul în timp.

VĂNTURACHE



Punctaj <b>VIVA PIÑATA</b>	
PRODUCĂTOR	Rare
PUBLISHER	Microsoft
OFERTANT	
PREȚ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

**PRO & CONTRA**

- gameplay deosebit de distractiv
- grafică colorată și vie
- gameplay complex și divers
- prea greu spre sfârșit
- poveste neglijată

★★★★★





# Lost Planet: Extreme Condition

**N**iciodată nu aş fi crezut că împuşcatul de insecte uriaşe poate fi așa o distracție. Din primele momente de joc ştiam că mă va aștepta ceva grandios. Dar ce? Hm... Auzisem eu de **Lost Planet** pentru Xbox360 şi ştiam că a fost laudat în lumea întreagă, dar scepticismul meu nu l-a îmbrăţişat cum trebuie. Să omor eu gânganii uriaşe? Ce-i jocul ăsta?

Copie după exécrabilul **Starship Troopers**? Într-un final, inserez DVD-ul în consolă, strâng bine controller-ul între degete şi pornesc jocul. De aici încolo, au urmat cele mai antrenante şi distractive 10 ore din anul 2007.

#### **Erou necunoscut, la datorie**

Suntem în viitorul nu foarte apropiat, pe o planetă nu foarte

prietenoasă, pe nume E.D.N. III. Oamenii au părăsit Terra şi au purces la explorarea şi colonizarea altor planete. Una din aceste planete este E.D.N. III., o planetă arctică, unde viaţa nu părea posibilă, iar descoperirea unei noi rase extraterestre îngreunează şi mai mult situaţia. Este vorba de rasa Akrid, nişte insecte extrem de numeroase şi extrem de agresive ce



Marșul lui Lost Planet pe Xbox360 este unul lin și pornește de la premise banale. Dar când aceste premise se întrepătrund la perfecție și formează o aventură și o acțiune ce îți taie răsuflarea, aplauzele glorioase aduse celor de la Capcom sunt bine meritate.

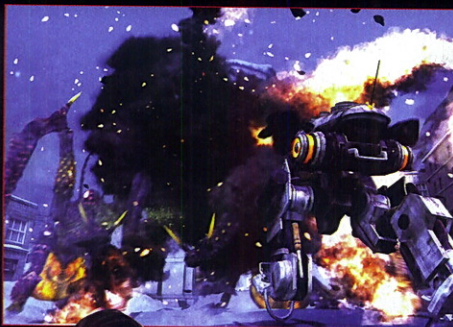


nu nutrește sentimente prietenoase față de vizitatorii planetei. Majoritatea oamenilor, speriați de atacurile sinistre ale insectelor și de clima ce nu permite o viață ușoară, s-au decis să părăsească planeta înspre alte vaste orizonturi. Câțiva fellows mai bravi, printre care și câțiva savanți, au acceptat provocarea de a duce această luptă sisifică cu insectele și a-și dedica viața

descoperirii unei soluții care să facă planeta locuibilă. Cercetătorii au descoperit în aceste insecte o masă gelatinoasă de energie termică ce poate hrăni cu ușurință generatoarele oamenilor și poate încălca costumele de protecție ale celor ce se aventurează în temperaturile inumane ale planetei. Așa că, aceste vagi urme de rasă umană ce încă mai locuiesc planeta,

încearcă din răspuț să exploateze respectiva resursă, deși șansele de capturare sau de exterminare ale unui asemenea tip de insecte sunt de-a dreptul infime. Printre acești curajoși te afli și tu, Wayne, un soldat oarecare dintr-un pluton oarecare ce își îndeplinește ordinele date de superiorii săi. Wayne este însoțit de tatăl său, comandant aprig în ostirea oamenilor, ce ar





trebui să pună capăt terorii provocate de insectele Akrid. Dar într-o zi extrem de ghinionistă, misiunea în care plutonul tău se aventurează prin teritoriul Akrid sfârșește fără happy-end, deoarece o insectă de mărimea unui bloc de 6 etaje se hotărăște să își înceapă micul dejun cu o porție de militari.

După o luptă crâncenă și o retragere dezastruoasă, tot plutonul este măcelărit, mai puțin tu, Wayne, care prin minune ai fost înghițit de zăpadă și nu de gura insectei.

Salvat de unul dintre cercetătorii de pe E.D.N. III, te trezești într-o infirmerie, amnezic și cu o poftă insatiabilă de răzbunare pe Green Eye, insecta ce ți-a răpus tatăl.

Și iată-ne trecuți de prima misiune a jocului (care ține și loc de tutorial) și de primele cinematici introductive. Bine ați venit pe planeta de gheață!

Puneți-vă centura de siguranță, deoarece acțiunea și suspansul sunt la ele acasă.

### De prin troiene organice

Lupta nu pare deloc ușoară, deoarece, pe lângă războiul etern între oameni și insecte, primii se mai șiucid între ei. Un anumit grup de oameni, auto-proclamați "snow-pirates", s-au desprins din această grupare dornică de colonizarea planetei și duc o luptă haotică împotriva a tot ce există în jurul lor. De dragul artei, voi divulga câteva elemente ale story-ului ca să înțelegeți mai bine atitudinea lor nihilistă.

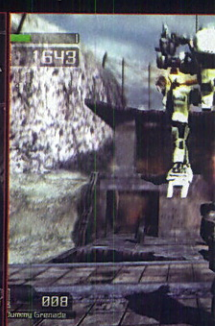
Cu mulți ani în urmă, când primele încercări de colonizare a planetei au eșuat, oamenii au urcat la bordul navelor lor spațiale și, fugind de furia insectelor s-au decis să părăsească planeta. Câtiva dintre aceștia nu au fost îndeajuns de rapizi și nu au ajuns în timp la nave, așa că, fără nicio remușcare, norocoșii pasageri i-au abandonat pe planetă, fugind mișelește din calea pericolului.

Cei rămași, traumatizați de cele întâmplări, au prins o ură colosală față de cam toate ființele

le din jurul lor și s-au pus pe lupte de gherilă cu toți cei care le deranjează siesta arctică. Ascunzătorile lor sunt plasate taman în apropierea cuiburilor de Akrid, tocmai pentru ca o posibilă întâlnire cu alte persoane să fie de-a dreptul imposibilă, dar și pentru a fi siguri că sunt protejați de intruși, spioni sau alte ființe doritoare de negocieri mai mult sau mai puțin pacifiste.

Revenind la bravul nostru Wayne, haideți să aruncăm o privire în ograda acțiunii propriu-zise. Cu blood-lust-ul la maxim și cu un machine-gun încărcat, el este pregătit să dea de furcă oricărei nevertebrate ce îi iese în cale.

Logic, cercetătorii vor să profite de furia lui oarbă și îi vor încredința tot felul de misiuni cu care numai un sinucigaș ar fi de acord. El, bineînțeles, le va accepta cu o ardoare de spartan, nepăsându-i de riscuri, mânat fiind doar de setea pentru sânge de insectă Akrid. Astfel, cu amintirea răposatului său







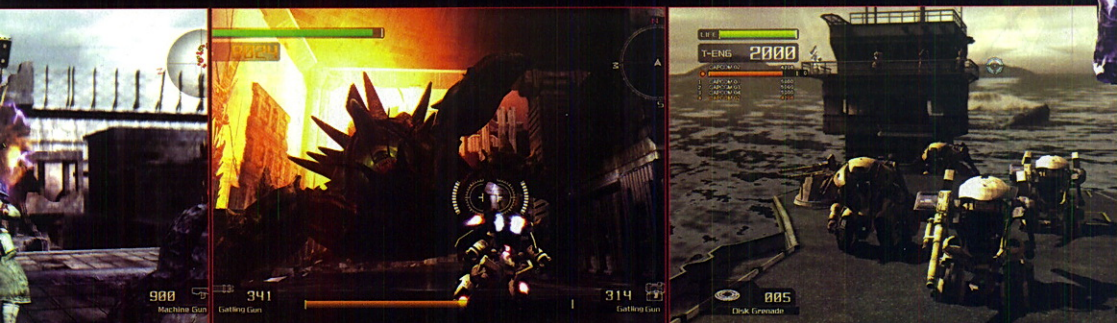
tată în minte, omul își începe aventura... și măcelul.

### Aho, aho, copii de daci!

Încă din prima secundă de joc, adrenalina pulsează în noi. Arsenalul nostru este limitat, dar suficient. Se ia o bucată de machine-gun, un shotgun, un sniper, se presară cu 3 tipuri de grenade și se toarnă o porție mare de gatling-gun furat de pe platforma unui robot. Rezultatul se trimite într-un cuib de Akrid și în câteva secunde se servește întregul carnagiu. La cald. Deși machine-gun-ul este mai mult decât suficient pentru orice situație, Capcom ne-a binecuvântat cu încă niscaiva arme bonus, pentru a întreține atmosfera și a nu face jocul plictisitor. Shotgun-ul este de-a dreptul divin la distanțe scurte și oprește cam orice atacator prea violent. Sniper rifle-ul este eficient doar împotriva infanteriștilor, personificați în cazul nostru de snow-pirates. Range-ul puștii este incredibil, așa că putem curăța o tabără de snow-

pirates într-un minut, înainte de a ne aventura prin nu știu ce clădiri părăsite, dar aparent păzite de oameni. Grenadele își fac și ele apariția în arsenalul nostru: cele normale, pe care le aruncăm și așteptăm să facă bum-bum, sticky ce sunt ideale împotriva roboților sau a gănganiilor gigantice și, nu în ultimul rând, cele de plasmă care scurtcircuitază roboții din împrejurimi și electrocutează mortal toți mercenarii sau toată șatra de snow-pirates care a îndrăznit să ne deranjeze. Aceste bombe se umflă într-o secundă și se transformă într-o figurină plasticată sub formă de insectă Akrid. Confuzia li ghioanelor este garantată. Dacă arsenalul sau muniția vi se par incomplete, atunci aflați că noi adiiți se pot lua de pe tot parcursul nivelurilor cu ajutorul unui grappling hook, cu care ne putem cățara pentru a atinge locuri altfel inaccesibile. Acest instrument este o minunăție și unul dintre punctele forte ale jocului. Cățărarea nu se va face

doar pentru bonusuri, ci și pentru o locație mai bună din care să aruncăm cu grenade în gândaci, să împărțim plumbi sau pentru orice alt motiv tactic ce ne aduce superioritate în omniprezentele situații de luptă. Un detaliu atât de mic face diferența în joc. Dar să revin la pac-pac și alte bunătăți complementare lui. De exemplu, eroul nostru are integrat în braț un dispozitiv ce atrage căldura emanată de insectele ciuruite de noi. Acest dispozitiv, pe nume Thermal Engine (pe scurt T-Eng), ne ține în viață pentru că planeta este extrem de neprietenoasă cu orice viete. Căldura din acest T-Eng este în continuă scădere, iar noi avem obligația de a ucidе pentru a rămâne în viață. Când căldura este la zero viața noastră va coborî rapid și ne vom transforma, la rândul nostru, în cadavru înghețat. De asemenea, acest T-Eng folosește și drept armură, deci, înainte ca viața să ne fie pusă în pericol, energia, respectiv căldura din T-







Eng se va diminua atunci când vom primi damage. Singura sursă de căldură, în afară de cea a cadavrelor (de oameni sau insecte, depinde ce omorâm în acel moment), sunt data posturile. Acești mici stâlpi vor trebui activați și ne vor da o doză bună de căldură pentru a ne continua călătoriile.

#### Mașinările de război și titanii

În rândurile următoare își găsesc loc de laudă preaiubitile VS-uri. Nu, nu e o firmă de electrocasnice, ci e este o prescurtare de la Vital Suit. Acest Vital Suit nu este altceva decât un robot destul de mășor care ne va facilita plimbarea prin universul **Lost Planet**. Acești roboți

sunt un adevărat spectacol de forță în fața oricărei provocări pe care ne-o aruncă planeta de gheață. Deși se mișcă destul de încet, ei sunt însoțiți de un firepower pe măsură, adică două arme: de obicei este vorba de 2 gatling-gun, o versiune mult mai devastatoare a machine gun-ului. Dar aceste arme pot fi înlocuite de unul sau chiar două rocket launchere devastatoare, indiferent de adversarul care ne stă în față. Dacă folosiți un gatling gun și un rocket launcher, aveți un firepower echilibrat cu care vă puteți descurca în orice situație. În acest fel, știți că misiunea are din start o șansă imensă de reușită. În

cazul în care trebuie să străbatem distanțe mari, avem la dispoziție un al doilea model de Vital Suit. Acesta, deși este însoțit de un singur loc de armă (deci atenție la ce armă atașați), se poate transforma într-un snowmobile destul de rapid; acesta este mai mult decât util dacă deplasarea noastră depinde de viteză sau dacă nu avem chef să măcelărim hoarde de insecte pentru a ajunge la obiectiv. Cum întotdeauna vom avea diferite posibilități de a

completa o misiune, adăția acestor roboți este o idee extrem de binevenită.

Pentru ca **Lost Planet** să nu vi se pară un joc așa de ușor, producătorii s-au gândit și la niște boși de nivel. Din nou, distracția e garantată. Fiecare nivel e presărat cu o insectă (sau robot, depinde de situație) ce va trebui să fie rasă de pe această planetă. Deși luptele nu sunt grele, iar punctul lor slab e întotdeauna la vedere, această schimbare de pas este una pozitivă. Așa că, într-un final, adunăm frânturile din capitolele precedente și dăm de o piatră de căpătâi în domeniul jocurilor pentru Xbox360.

#### The End

Capcom ne prezintă cu ardoare un third person shooter de toată frumusețea. Acțiunea e bestială, adrenalina fiind extrem de ridicată cam în orice parte a jocului. Grafica nu încetează să ne uimească nicio clipă. Fiecare explozie, fiecare urmă de bocanc din zăpadă, fiecare centimetru de materie Akrid, toate elementele sunt redată grafic într-un mod splendid. Sunetul este pe măsură.

Muzica se potrivește perfect cu ambientul, vocile nu par deloc "stătute", iar sunetul armelor chiar te face să te simți pe câmpul de bătălie. Gameplay-ul este unul simplu, dar extrem de eficient. Chiar dacă **Lost Planet** este primul joc de

Xbox360 pe care îl încercați, vă asigur că vă obișnuiți cu stilul în mai puțin de un sfert de oră. Deși durata de joc nu este exagerat de lungă, fiecare misiune vă va ține în priză.

De asemenea, dacă nu mai încăpeți în singleplayer, puteți să dați buzna pe Xbox Live și să vă măcelăriți, fără lag, cu alți jucători de pe alte meleaguri, alte țări sau chiar alte continente. Pe scurt, este unul din cele mai bune jocuri ce a intrat pe tărâmul lui Xbox360.

Acțiunea este excepțională, decorurile sunt un festin adăretine, iar sunetul este o adevărată îmbiere a timpanului.

De credeți că ritmul vostru cardiac este slab, puneți mâna cu încredere pe controller-ul de Xbox360 și fiți gata să pașiți în carnișul de gheață pe care **Lost Planet: Extreme Condition** îl are de oferit!

REMUSH

**Punctaj**

**LOST PLANET**

PRODUCĂTOR	Capcom
PUBLISHER	Capcom
OPERTANT	BestDebut
PREȚ	239 lei
VÂRSTĂ	16 ani

**PRO & CONTRA**

- grafică de nota 10
- acțiune non-stop
- crează dependență

durata de joc destul de scurtă

★★★★★

16



**SpiderMan 3**

Producător	Treyarch
Publisher	Activision
Gen	Action
Termen	04.05.2007

**Forza Motorsport**

Producător	Microsoft
Publisher	Microsoft
Gen	Racing
Termen	25.05.2007

**Pirates Of The Caribbean: At World End**

Producător	Eurocom Entertainment
Publisher	Disney Interactive Studios
Gen	Action
Termen	25.05.2007

**Juiced 2: Hot Import Nights**

Producător	Juice Games
Publisher	THQ
Gen	Racing
Termen	28.09.2007

**Shrek The Third**

Producător	7-Studios
Publisher	Activision
Gen	Action-Adventure
Termen	25.05.2007

**Bloshock**

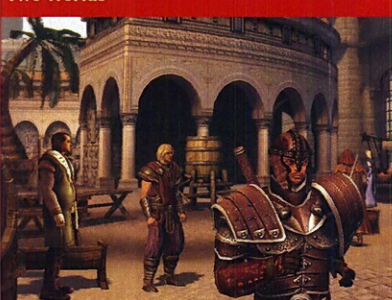
Producător	Irrational Games
Publisher	2K Games
Gen	FPS
Termen	14.08.2007

**Stranglehold**

Producător	Midway
Publisher	Midway
Gen	Action
Termen	14.09.2007

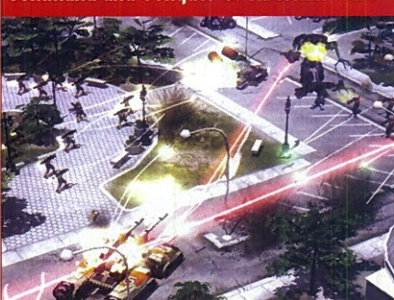
**Surf's Up**

Producător	Ubisoft
Publisher	Ubisoft
Gen	Sport
Termen	25.05.2007

**Two Worlds**

RPG-ul celor de la Reality Pump vrea să ne provoace o experiență cu totul nouă pe Xbox360 într-o lume medieval fantasy. Luptele și designul, spun producătorii, vor ridica noi standarde în domeniu.

PRODUCĂTOR: REALITY PUMP PUBLISHER: SOUTH PEAK INTERACTIVE  
TERMEN: TRIM. 09.05.2007

**Command and Conquer 3: Tiberium Wars**

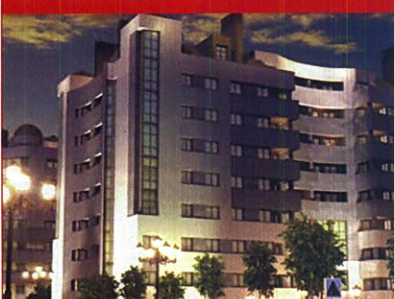
Una din cele mai așteptate portări de pe PC pe consolă de anul acesta. După o reușită a celor de la EA cu Lord Of The Rings: BfME2, ei își vor încerca din nou norocul cu o strategie pe controler de Xbox360

PRODUCĂTOR: EA GAMES PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS  
TERMEN: TRIM. 11.05.2007

**Mass Effect**

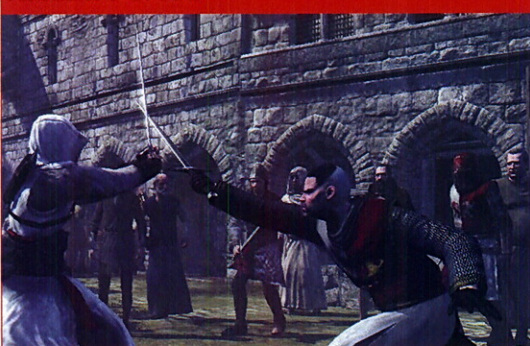
Mass Effect este o bombă de joc, exclusivă pentru Xbox360, creată de mâinile dibace ale celor de la Bioware. Jocul în sine va fi un action-RPG cu multe elemente science-fiction.

PRODUCĂTOR: BIOWARE PUBLISHER: MICROSOFT TERMEN: 25.05.2007

**Grand Theft Auto IV**

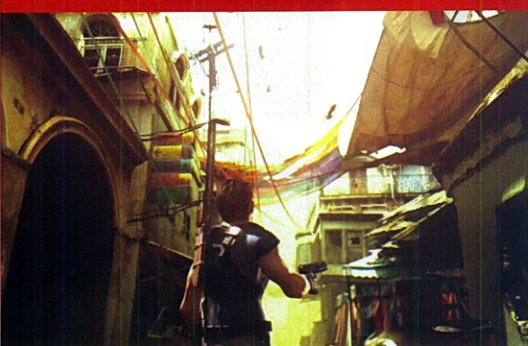
Noua progenitură a seriei ne va învăța încă o dată cum să omorăm bieții trecători pe stradă și alte acte grave și teribiliste, dar de data aceasta într-o grafică next-gen.

PRODUCĂTOR: ROCKSTAR GAMES PUBLISHER: ROCKSTAR GAMES  
TERMEN: 19.10.2007

**Assassin's Creed**

Noua apariție a celor de la Ubisoft promise să fie o adevărată oază de acțiune. Deși inițial acest proiect era doar pentru PS3, producătorii s-au gândit să mărească piața de desfacere și pentru Xbox360

PRODUCĂTOR: UBISOFT PUBLISHER: UBISOFT TERMEN: 29.09.2007

**Alan Wake**

Alan Cel Treaz va încerca să ne sperie în creația celor de la Remedy. Jocul se dorește a fi un thriller ce ar trebui să ne țină cu sufletul la gură pe tot parcursul. Trebuie amintit faptul că Alan Wake pare a fi cel mai important joc în care cîlcii zi-noapte chiar are o importanță majoră.

PRODUCĂTOR: REMEDY PUBLISHER: MICROSOFT TERMEN: 19.10.2007

GRUPAJ REALIZAT DE VÂNTURACHE





# Accesorii pentru Wii

## Pachet JOYTECH

PREȚ: 112,30 lei

Contact: MYSHOP: 0720/400.336

## Pachet BIGBEN

PREȚ 34,99 euro (sau aprox. 120 lei)

**C**hiar dacă consola Wii nu prea se găsește în magazinele de specialitate, se poate comanda și într-o zi sau două poate ajunge

## Sports PACK de la JOYTECH

Acest pachet include o crosă de golf, mini "rachetă" de tenis și un volan care se adaptează la telecomanda Wii. Aceste accesorii îți facilitează jocul mai activ pe consola Wii. Spre exemplu, în cazul unui joc asemănător ca *Need For Speed: Carbon*, cu ajutorul volanului vei conduce mai ușor bolidul din cadrul jocului. Și vei simți mai bine puterea acestuia. Problema tuturor volanelor pentru consola Wii este că ele nu au un ax pe care să se fixeze, de aceea, după ce am jucat *NFS: Carbon* cca. 20 minute, brațele îmi erau obosite. Bineînțeles, la fiecare izbire de pereți telecomanda consolei Wii vibrează, impactul devenind astfel mai aproape de realitate. Probabil că dacă ar începe cursanții școala de șoferi pe această consolă, în realitate ei ar conduce mult mai bine. Ei bine, este o idee, însă dacă aveți ocazia să testați volanul consolei

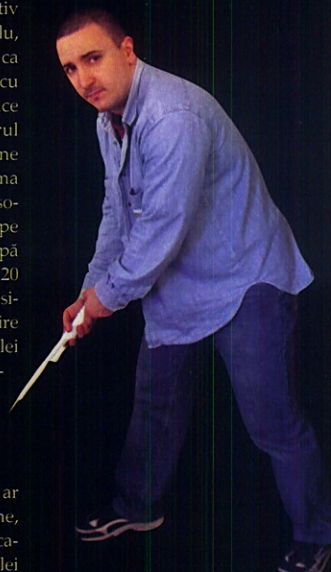
Wii, vă rog să nu ezitați!

## JOYTECH vs. BigBen

La fel ca Joytech, BigBen este



lângă televizorul tău CRT, LCD sau plasmă. Dar până atunci, că ai consola ori ba, ne-am gândit că ți-ar prinde bine să îți prezentăm câteva accesorii ideale pentru jocuri precum *Wii Sports* cât și cele care necesită un volan. Accesoriile pe care urmează să ți le prezint le-am testat timp de câteva ore și sunt mai mult sau mai puțin utile... asta depinde de gusturile fiecăruia.





❖ **FIXAREA TELECOMENZII** în volanul produs de compania JOYTECH



❖ **TENIS CU RACHETA** grea de la BigBen



**TENIS CU RACHETA** de la Joytech



**ACCELERAȚIA FUNCȚIONEAZĂ** de la butonul doi al, și iată pomeșc...

o companie care produce diverse accesorii pentru consola Wii și nu numai. Comparând "racheta" de tenis produsă de Joytech cu cea fabricată de BigBen, pot să vă spun că "racheta" BigBen are un nivel mai ridicat decât cea de la Joytech, și în plus are o plasă dintr-un plastic transparent de culoare albastră - se poate observa și în poză. "Racheta" BigBen, este mai grea și în timpul jocului îți conferă o lovitură mai exactă decât cea produsă de Joytech. "Racheta" Joytech este mult mai ușoară, iar dacă preferi să joci tenis pe consola Wii cu o rachetă ușoară, ei bine, aceasta ar fi alegerea potrivită. Cel mai ușor e să joci tenis fără niciun accesoriu de acest gen, pentru că telecomanda Wii este logic mai ușoară fără să fie poziționată în soclul de tip rachetă produs fie de Joytech sau BigBen. Acum, gusturile nu se discută, însă dacă vrei să joci o partidă de tenis pe Wii, e bine să iei în considerare una din

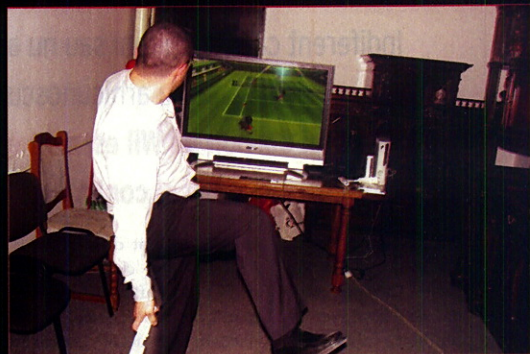
rachetele produse de Joytech și BigBen.

Mergem mai departe și iată crosa de golf de la Joytech - este mai scurtă, mai puțin finisată ca cea de la BigBen și mai ușoară. Mie mi-a plăcut mai mult să joc golf pe Wii cu crosa BigBen, dar fotografiile din articol ilustrează jocul cu ambele crosse.

### Concluzie

Desigur, ambele pachete au puncte forte și slabe; spre exemplu, se poate spune că BigBen produce accesorii cu un standard ridicat de calitate, însă prețul acestui pachet este cu ceva mai scump decât cel al Joytech. Pachetul Joytech include mai multe accesorii față de BigBen și pe deasupra îl puteți cumpăra din țara noastră, spre deosebire de BigBen care nu cred să se găsească la noi în țară, sau cel puțin eu nu am văzut aceste accesorii în magazinele noastre.

DORIAN







# Need For Speed: Carbon

Indiferent că sunteți fani sau nu ai jocurilor cu mașini, cu siguranță ați pus mâna pe acest titlu arhicunoscut. Poate v-a plăcut, poate nu, sunt sigur însă că **introducerea lui Carbon pe Wii este un eveniment important pentru consola japoneză și al ei controller.** În cele ce urmează vedem ce au reușit să facă.

**I**n caz că totuși nu ați pus mâinile pe **Need For Speed: Carbon** până acum, vom face o scurtă retrospectivă prin lumea lui Palmont City. Țineți minte **Most Wanted-ul**? Acel joc drăgălaș de curse din celebra franciză EA, care, cu o grafică ce trăgea spre sepie, și niște urmăritori cu mașinile de poliție ce te făceau să tragi pe dreapta, la propriu, a reușit să impună câteva standarde pentru această serie. Dar **Need For Speed: Carbon** a deraiat un pic de la idee, îmbunătățind unele capite, pe altele lăsându-le de izbeliște. În **Carbon**, grafica este la fel de strălucitoare ca un festival

anime îmbrăcat doar în culori fosforescente, durata carierei singleplayer fiind destul de scurtă, iar cursele cu poliția mai plictisitoare decât condusul unui Olcit. În ce puncte a excelat **Carbon**? Îăi, autosculptul, celebra unealtă de personalizare a fiecărei bucățele de echipament sport pe care o atașăm mașinii. De asemenea, nu putem neglija nici modul multiplayer, căci acolo distracția jocului se triplează. Cursele cu prietenii sunt un prilej de sărbătoare, toate oferind un remediu bun împotriva plictiselii. Putem să facem poze cu care să ne lăudăm pe net cu bolidul nostru tunat și câte și mai câte.

#### Direct în miezul problemei

Fără să mai pierd timpul, intru abrupt în cele mai mari neajunsuri ale acestei adaptări a lui **Need For Speed: Carbon** pentru Wii. Voi începe de la cele mai puțin grave, ajungând la cele de-a dreptul frustrante. Pe un demn loc trei, avem de-a face cu grafica. Toată lumea știe că Wii-ul nu a fost făcut pentru a pune accentul pe grafică, totuși, la efectele grafice integrate în **Call Of Duty 3**, puteau face ca grafica să fie măcar la fel de decentă (deși parcă prea colorată) precum cea a versiunii pentru PC. Nu putem spune că avem de-a face o grafică spălăcită sau slabă, dar parcă jocul lasă

impresia că se putea mai mult. Pe un veritabil loc doi, suntem șocați de lipsa multiplayer-ului. Deși **Carbon** nu este un titlu prea strălucit printre jocurile de curse, varianta online este un dezmăț total! Cu acest grav neajuns, jocul deja are jumătate din farmec aruncat la gunoi. Rejucabilitatea în acest caz se aplică doar dacă sunteți curioși de toate tipurile de mașini, din mai multe ipostaze. Sau, această rejucabilitate ar mai putea interveni în câteva cazuri, ce-i drept, rare. Mai exact, pășim spre neajunsul numărul unu' al lui **Need For Speed: Carbon**, nimeni altul decât controlul. În același timp, noul tip de control,



ii va putea ține în frâu pe frații noștri mioritici care sunt abia la începutul festivalului pe care îl oferă gameplay-ul consolei Wii.

### Dureri de încheietură

La o privire mai atentă aruncată în ograda controlului din **NFS: Carbon**, vedem că producătorii ne îmbie cu aproximativ cinci stiluri de control cu wiimote-ul. Am încercat să găsim unul acceptabil pentru toată lumea, dar, din păcate nu există așa ceva.

Fiecare din moduri seamănă între ele. Voi începe cu cel setat din fabrică. Pur și simplu țineți controller-ul analog în poziție orizontală cu ambele mâini și vă prefaceți că sunteți la volan. Accelația, frâna sau boost-ul de nitro funcționează de la butoane. Ideea în sine pare superbă, dar pusă în practică vă va scoate peri albi.

Virajele nu sunt deloc precise, iar dacă totuși vă obișnuți cu ele, la un moment dat veți blestema designer-ul ce a pus virajele strâmte pe tot parcursul pistei. Ei, la acele viraje șansele de a lua curba fără nici o zgârietură sunt aproape nule. Frustrați de acest impediment major, am căutat restul metodelor de condus. E clar, trebuie să scoateți din cutie și Nunchuck-ul, deoarece condusul va necesita ambele manete.

Se mai poate vira de la joystick-ul Nunchuck-ului, ceea ce e superb, dar accelerația și frâna sunt din controller-ul analog ce

trebuie aplecat ba în față, ba în spate, fapt ce e dezastruos. Precizia frânelor noastre în diferite curbe mai dificile va fi ca o tragere la sorți a unui bilet de loterie. Dacă folosim butoanele controller-ului analog pentru accelerație și frână, nu ne vom obișnui cu virajele, deoarece Nunchuck-ul s-ar putea să ne incomodeze.

Mai avem încă un mod de joc mai important, care se folosește de ambele controllere. Aici, pe lângă controller-ul analog pentru accelerație și frână, Nunchuck-ul reacționează după tehnologia motion-sensing. Adică joystick-ul său nu mai are folosință, ci pur și simplu mișcăm de Nunchuck în stânga și în dreapta pentru a lua virajele. Și această modalitate sună bine, dar după 30 de minute încheietura voastră va cere o pauză bine-meritată.

Toate aceste moduri de joc se pot combina între ele, ceea ce poate să însemne o diversitate mare pentru cei ce se încumetă să joace **NFS: Carbon** pe Wii. În esență, ceva scârțâie foarte rău. Distracția se poate diminua doar după câteva ore de joc, iar asta în mare parte datorită controlului și a lipsei multiplayer-ului.

Deși are un aer aparte, **Need For Speed: Carbon** miroase de la un kilometru a joc ce sigur nu i se potrivește consolei Wii.

REMUSH



### Punctaj NFS CARBON

PRODUCĂTOR	EA
PUBLISHER	EA
OFERTANT	TNT Games
PREȚ	209.9 lei
VÂRSTĂ	12 ani



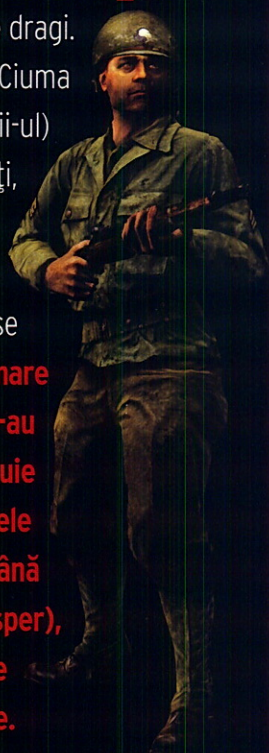
### PRO & CONTRA

- diversitatea mașinilor
- la fel de colorat
- control greu de stăpânit
- fără multiplayer

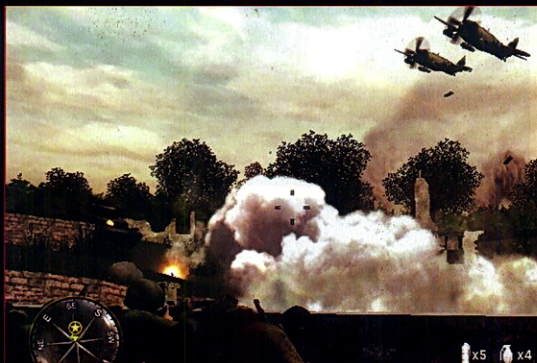




# Call of Duty 3



Vă plac uniformele? Mie îmi sunt foarte dragi. Într-atât de dragi, încât l-am îndepărtat pe Ciuma care stătea ca o cloșcă pe ouăle (a se citi Wii-ul) redacției, și am purces iute la kilărit de nemți, cu toate că, recunosc deloc spășit, uniformele lor mă atrag mai mult decât cele ale Aliaților. Na, de gustibus, cică. Oricum, se pare că **prestigiul uniformei are încă mare trecere și la publisheri, din moment ce ne-au trimis pe cap un nou Call of Duty, în care mai trebuie să eliberăm și Parisul, pe deasupra. De la tranșeele mocirloase din Flétan-les-Crasseuses până pe Champs-Élysées (am pus bine accentele, sper), calea e lungă și semănată de soldați bine pregătiți care nu se lasă impresionați de o vulgară debarcare.**



## Call of Duty? Aș, Duty Free!

După cum știți din clasele primare ale gaming-ului, seria **Call of Duty** se bazează pe situații epice inspirate din filme celebre în care ba un pod era

prea îndepărtat, ba ticăloșii erau în număr de 12 (nici cea mai mică legătură cu Apostolii). De data aceasta, ni s-au promis inovații grafice cu duiumul și un gameplay înnoit. Să vedem

însă cât de impecabil se prezintă **CoD 3** la raport pe Wii.

Nemții au fost, sunt și se pare că vor fi o monedă foarte bună în "comerțul" FPS. Sunt un adversar cu care s-au

obișnuit buncii noștri live, apoi părinții prin intermediul filmelor și, în fine, noi, în jocurile noastre cele de toate zilele. Neamțul în uniformă este adversarul ideal pe care îl poți



folosii cum vrea mușchii tăi în absolut orice scenariu plasat în WWII. Încă o dată, fanii **Wal-hallei** sunt anti-eroii unui joc, dezaxații, care vor să lichideze minunătia de oraș al luminilor, Parisul. Aici interviu tu, vajnic soldat Aliat, chemat să elibereze cafenele din Montmartre și libertatea de expresie a fetelor din Trocadero; te târăști prin toate noroaiile, razi buncăr după buncăr, tragi cu știință de carte în tot ce mișcă și grăiește în limba celor de la Bayern München. Ca tot omu' care se trezește pe front, cu fața-n noroi și la un pas de moarte în fiecare clipă, o să te mai ocupi și de golirea buzunarelor Rezistenței, pentru că orice cauză dreaptă cere și sacrificii materiale, nu-i așa? În seria **CoD** devii un fel de one man show ale cărui misiuni se încheie cu victoria... ta și numai a ta. Așezat pe mormane de cadavre, îți contempli opera care conține camarazi și adversari deopotrivă, reușiți în acea idee primelor episoade... Din păcate, în acest nou joc, latura epică a fost mutilată de un obuz greu de evitat: concurența acerbă a altor FPS-uri, între care **Gears of War**, care face din **CoD 3** un veteran ce abia își mai mișcă trupul sleit de puteri și de artroză.

#### Vreau Medal of Honor, na!

Proiectilele îmi suieră pe la urechi, blestematii ăștia de nemți m-au reperat și mă caută cu tot arsenalul din dotare. Nu pot să ocup ferma asta și să securizez poziția pentru Rezistență. Winston și Parker au încercat o învăluire, dar au fost doborâți cât ai zice pește. Neamtu' nu-i prost! Acum am mai rămas doar Sergentul Palmer, Flint și cu mine. Sergentul, ca tot al mai mare în grad, îmi aruncă o privire de gheață și îmi face un semn cu o mișcare fermă a capului: e clar, trebuie să o iau înainte. Arunc două grenade fumigene spre fermă și

alerg cât mă țin picioarele să mă pun under cover în spatele câpițelor de fân. Îmi trag suflul și mă asigur că sunt lock and load. Cureaua cașchetei mă sugrumă, dar tot reușesc să mai trag o gură aer în piept. Ce n-aș da să pot fuma o țigară! Nu. Nu pot capota taman acum! Barajul de foc făcut de nemți a încetat. Cred că își incarcă și ei armele... acum e momentul! Sar din tranșee ca o panteră inebunită după un prânz copios. Hopa, un soldat mă așteaptă și vrea să-mi ia arma. Mă sperii ca un fraier, și e cât pe ce să scap nunchuk-ul; îmi revin rapid și îi trag un glonte în stomac. Zgomotul luptei a atras însă atenția camarazilor decedatului și, valuri, valuri pe scări, am exact timpul necesar să mă ascund în spatele unei mese. Mă uit jur-impjur și îl văd pe bietul Flint căzut mort, în timp ce o grenadă se rostogolește către grupul de nemți, he, he, sergentul a început curățenia! Explozia mă asurzește nițel, dar mă ridic repede și îmi pun Garandul la umăr: unu, doi, trei, yes! Maamăăă, ce tir precis am azi! Nu mă mai pot opri din tragere și văd că mai sunt doi nemți restanți. Sergentul mă acoperă. Arunc o ultimă grenadă, după care se așterne tăcerea. Gata, am cucerit ferma. Palmer își incarcă arma și aruncă o privire către trupul neînsuflețit al lui Flint. Mai avem un deal de cucerit. Războiul e departe de a se fi terminat.

#### Acu', tehnic vorbind...

Acesta este sentimentul pe care ți-l insuflă **Call of Duty 3**, cu gameplay-ul său. Ca de obicei, se pune emfază pe febra filmelor WWII, eroismul fiind trecut pe prim plan în fața unei adversități îndârjite. Ambuscadele par fără scăpare, camarazi cad ca spicele. Oricare ar fi obiectivul, înfrângerea nu este o opțiune. Din păcate, nici diversitatea nu este o opțiune, căci toate misiunile seamănă între



MAI SUNTEȚI MULȚI? Că nu mai am gloante...



SĂ INȚRI CU MARE GRUĂ că l-am văzut pe fratele Emil în fân cu niste fecioare



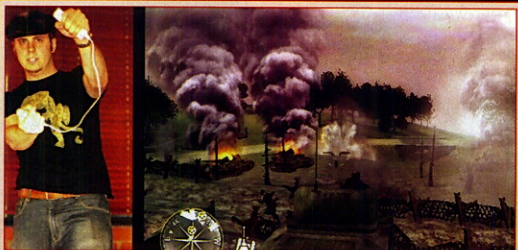
PROMENADĂ cu tancul din dotare



CONCURS DE PAC PAC Până la urmă apare și inamicul



## Controlul lui Call of Duty 3 pe Wii



Controlul personajului este încredințat combinației Wilmote/ Nunchuck: acesta din urmă îți permite să te miști, să sari și să te ghemulești, în timp ce Wilmote-ul se ocupă de celelalte funcții, drept pentru care merită oarece analiza mai temeinică. Poziționarea "telecomenzii" Wii inspire televizor înseamnă controlarea perspectivei avatului tău, deci mira armei pe care o folosești. Butonul A face ofiile de zoom, cu B tragi, iar butoanele - și + sunt folosite pentru acțiunea standard (culegi muniție, arme, încarci, acționezi dispozitive etc.). Ca să schimbi arma, să arunci grenade și să lovești adversarii, trebuie să folosești crucea de direcție, mișcând Wilmote. CoD 3 mai prezintă unele minigames: primul exemplu care îți vine în memorie este lupta corp la corp. Trebuie să miști Wilmote și Nunchuck-ul înainte și înapoi, după care miști dispozitivele ca și cum ai vrea să lovești cu patul armei adversarul. Un alt exemplu este conducerea unui vehicul: trebuie să folosești Wilmote-ul și Nunchuck-ul ca și cum ai fi la volan, acționând celelalte butoane ca să frânezi sau să accelerezi. Dacă această acțiune se dovedește bine implementată, foarte distractivă și imersivă, nu același lucru se poate spune despre lupta corp la corp, unde mișcările sunt imprecise și trebuie să te întrebuințezi serios ca să smulgi arma din brațele adversarului, ca să sperii apoi ca mișcarea să fie "văzută" bine de Sensor Bar. Uite așa, jocul devine frustrant. Este păcat, pentru că, în general, controlul pe Wii funcționează destul de bine și se dovedește foarte precis atunci când vine vorba de ținut. Suntem siguri că un adaptor în formă de Garand ar fi fost perfect și ar fi contribuit enorm la precizia și imersivitatea jocului. Să vedem, poate apare și așa ceva!



ele. Înclocuiești ferma cu un buncăr, o clădire cu o cazarmă, după care, hop, un nou briefing... ai toate șansele să mori de plictiseală în CoD 3. Așa-zisele inovații ale jocului capotează în fața unui gameplay pre-adolescentin, așa, de vreo 10 anișori. Norișorii frumoși și de fum sunt destul de statici, și iarba care se culcă e de-a dreptul anecdotică. Aceste două detalii nu ne pot lua gândul de la faptul că apa nu se mișcă, că norișorii nu prezintă nicio urmă de pași, că zidurile nu rămân marcate și că îți regenerezi health-ul în două-trei secunde. Mai mult, avatului tău încasează plumbi ca Rocky Balboa pumni, în timp ce mortalitatea este foarte ridicată în rândurile celor care te înconjoară, mai ales din cauza unui AI adesea catastrofal. Nu poți nici măcar să-ți exprimi indignarea pe pielea lor, căci friendly fire nu ai, și zău că mai dădea un pic de rafinament acțiunii. Cotele absurdului ating înălțimile în ceea ce privește scriptarea evenimentelor, în așa fel încât se întâmplă că adversarii vor curge ca apa până în momentul în care te hotărăști să avansezi către obiectiv. Uite un indiciu util: dacă îl ucizi pe Fritz pentru a cincizecea oară, înseamnă că ești departe de obiectiv, frate!

Dacă ești fanul tacticii de front, cu desfășurări de trupe demne de West

Point, te asigur că o să faci o depresie nervoasă dacă joci joculețul ăsta. Progresia nu îți lasă niciun pic de libertate. Știi că orice colțisor conține adversari gata să-ți sară în cărcă (în cel mai pur stil Doom 3, unde o zonă întunecată sau un buton apăsat declanșau apariția monștrilor).

Orice surpriză este ucisă astfel din fașă. Treyarch jucându-și toate cărțile pe aruncarea noastră într-o atmosferă de război 100%. Acest mod perfid de a duce de nas jucătorul și de a-l constrânge să urmeze o desfășurare previzibilă, subliniază sărăcia mecanicilor jocului. În ciuda unei operații estetice destul de izbutite pe consolele next-gen, Call of Duty 3 cam miroase a pipi de bătrânel cu probleme la prostată. Țintirea este foarte rigidă, luptele corp la corp aiurea, misiunile sunt redundante, AI-ul imbecil... Înteleg că Treyarch au vrut să calce pe urmele episoadelor anterioare, dar să păstreze aceleași greșeli, nu mi se pare deloc fair față de jucători.

Cred că ar fi mai bine să uități de marea conflagrație pe Wii și să lăsați Parisul să ardă mocrnit în continuare.

STRĂINUL

### Punctaj

#### CALL OF DUTY 3

PRODUCĂTOR	Treyarch
PUBLISHER	Activision
OPERTANT	Best Distribution
PREȚ	209,99 lei
VÂRSTĂ	de la 16 ani

#### PRO & CONTRA

- atmosferă intensă
- feeling-ul Wilmote
- foarte limitat
- funcții prost exploatate
- probleme majore de AI





## Tamagotchi Party On!



Când eram puștiulică, auzisem de pe la alții de existența unor animăluțe portabile pe care trebuie să le hrănești și să le crești. Titlul de față ne permite să controlăm aceste animăluțe dragălașe, folosind Wilmote-ul.

PRODUCĂTOR: H.A.N.D. PUBLISHER: NAMCO BANDAI TERMEN: TRIM. II 2007 GEN: PARTY GAME

## Surf's Up



Cine spunea că pingulii nu pot să facă surfing? Oricine ar fi fost, s-a înșelat amarnic, deoarece, conform filmului animat din 2007, pot face niște cascadorii fenomenale. Pentru Wii, vom avea chiar și jocul cu același nume.

PRODUCĂTOR: SURFING PUBLISHER: UBISOFT TERMEN: 22.05.2007 GEN: SURFING

## Pirates of the Caribbean: At World's End



E timpul să ne pregătim pentru noi și noi aventuri în pielea piratului Jack Sparrow, în această a treia parte din seria piratilor din Caraibe. Săbii, corăbii, bile de tun, ce mai, ne așteaptă o aventură cum de mult nu s-a mai văzut. Și multă apă.

PRODUCĂTOR: EUROCOM PUBLISHER: DISNEY TERMEN: 25.05.2007 GEN: ACTION-ADVENTURE

## Spider-Man 3



Dacă te pișcă un păianjen radiat, ajungi ca acest nene. Mai rău ca la Cernobîl, dom'le, chiar dacă nu trebuie să luăm lodură de potasiu. De această dată, eroul nostru cățărar de pereți va fi nevoit să îl înfrunte pe Sandman.

PRODUCĂTOR: VICARIOUS VISIONS PUBLISHER: ACTIVISION TERMEN: MAI 2007 GEN: ACTION

## W. C. Poker: Feat. Howard Lederer "All In"



Toată lumea știe să joace poker, e un sport simpatic pe care mulți îl practică de când erau mîtitei și plîngăcioși. Însă nu toată lumea știe să joace la nivel profesionist, cu sute de mii de dolare pe masă. Vă invităm să încercați.

PRODUCĂTOR: POINT OF VIEW PUBLISHER: 505 GAMES TERMEN: MAI 2007 GEN: SPORT

## Brunswick Pro Bowling



După ce am jucat, răjucat, apoi am mai jucat o dată Bowling pe Wii, mulțumită lui Wii Sports, a venit timpul pentru ceva mai... profesionist. Jocul cu pricina ne va trânti o bilă neagră în mână și va arăta spre niște nefericite popice.

PRODUCĂTOR: BRUNSWICK PUBLISHER: CRAVE TERMEN: MAI 2007 GEN: SPORT

## Mario Strikers: Charged Football



Putem acum verifica pe pielea noastră cât de bine joacă Mario fotbal. De fratele său, Luigi, nu mai zic nimic. L-am văzut sărind, omorînd dragoni, salvînd prințese focoase, acum este timpul să vedem dacă trage la poartă mai bine ca Niculescu.

PRODUCĂTOR: FOOTBALL SIM PUBLISHER: NINTENDO TERMEN: 25.05.2007 GEN: SPORT

Chicken Shoot + Egg Catcher	
Producător	Destination
Publisher	Zoo Digital
Gen	Adventure
Termen	25.05.2007
Puzzle Balls	
Producător	System 3
Publisher	System 3
Gen	mai 2007
Termen	Puzzle





# SOCOM: Navy SEALs

Într-un articol anterior scriam despre problema originalității jocurilor pentru PSP.

Ei bine, de această dată, am să **vă rog să încercați să vă gândiți la 10 jocuri complet noi, care nu au nicio legătură cu vreun titlu lansat pentru PlayStation 2, și să vedeți dacă nota acordată fiecărui joc în parte se ridică la un nivel suficient de mare încât jocul să treacă cu succes de etapa unui simplu titlu mediocr.**

**S**OCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault este mândria celor de la Zipper Interactive care au reușit să reunească o comunitate foarte mare de jucători în timpurile de mult apuse, pe când "the old generation" nu era chiar atât de old și PlayStation 2 era încă regele consolelor. Dar, cum vremurile s-au schimbat iar *Ghost Recon: Advanced Warfighter* nu își mai udă scutecele sale franțuzești, era cazul ca bătrânul SOCOM să fie dopat cu o doză sănătoasă de adrenalină, să primească un nou nume și să fie aruncat în luptă.

Mult nu a trecut și așteptările nu au fost deloc dureroase (deh, nu toți au S.T.A.L.K.E.R.

pe etichetă!), iar SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo și-a făcut apariția în magazinele de specialitate, implicit în PSP-ul din redacția noastră.

Fără să vă mai înșirui prea multe vorbe goale, mai ales datorită faptului că lui Ciprian îi face o deosebită plăcere să utilizeze opțiunea de "cut", mergem de urgență direct în inima Republicii Chile, acolo unde ești aruncat în bocancii liderului unui grup de elită SEAL (Sandman) și trebuie să zădărnicești planurile rebelilor răzvrătiți împotriva guvernului. Spre deosebire de versiunea pentru PS2, unde trebuia să comanzi o echipă de trei silși, în acest joc, din păcate, îți este ofe-





rit doar un singur membru (Lonestar), lucru care elimină din start o mare parte din posibilitățile tactice ale jocului. Bineînțeles, dacă te uiți la specificațiile tehnice ale consolei, decizia radicală luată de către producători va deveni una cât se poate de logică și rațională. PSP-ul nu poate aduce laolaltă mai mult de 10 personaje cu un script complex și câteva animații decente pe ecran în același timp și la un framerate suficient de ridicat încât să ai impresia că jocul se mișcă precum imaginile în slideshow. Aceasta este oarecum o bubă serioasă a jocului deoarece, de foarte multe ori, orașele îți lasă impresia că sunt abandonate, iar bazele

militare par în lipsă acută de personal. Abia acum încep să înțeleg cu adevărat boala de care suferă engine-ul folosit în **Doom 3** și din ce motiv au apelat producătorii la trucurile în care adversarii erau pur și simplu teleportați din senin lângă tine. Aceste trișări ale AI-ului fac jocul mai activ, nu se pierde în monotonie și nu îți lasă impresia că după ce ai curățat un nivel de o mână de rebeli restul este doar o plimbărică. Mai mereu, după un anume obiectiv, de regulă după unul principal, o voce feminină, sexy, te anunță că satelitul a depistat un nou val de oponenți care se îndreaptă spre tine. Este bine să nu vă așteptați la faze văzute doar în

**Far Cry**, acolo unde din vârful dealului priveai cum bărcile de mercenari se îndreaptă ca fulgerele spre țarm. Aici, pur și simplu, băieții sunt teleportați pe hartă într-un mod foarte bine ales, în așa fel încât ochiul tău să dea peste apariția miraculoasă a vreunui soldat. De altfel, un lucru care merită apreciat la **Fireteam Bravo** este mărimea hărților și distanța mare la care îți este permis să vezi.

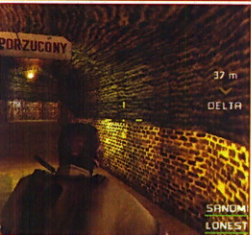
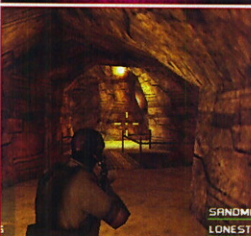
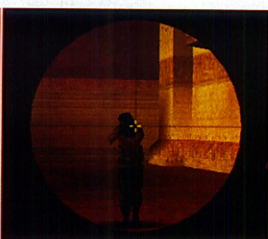
Dacă dispui de o armă cu lunetă, și ar fi recomandat să ai una, jocul îți permite să privești dintr-un colț într-altul al hărții, sau până dai cu nasul de un obstacol, și chiar să elimini adversarii de la distanțe foarte mari. Dar, spre fericirea fanilor

stealth-ului sau ai asalturilor prin surprindere, hărțile în sine nu sunt gândite să îți ofere posibilitatea să te pui în fund și să tragi în tot ceea ce mișcă. Trebuie să cercetezi o zonă, să vezi rutele de patrulare a soldaților și abia apoi să încerci o acțiune asupra unui NPC. Fazele de genul "one man army" sunt total excluse din ecuație.

#### AI, AY, AY!

Având în vedere că **SOCOM** este un joc cât de cât tactic, AI-ul adversarilor a fost dezvoltat în așa fel încât să nu permită jucătorului să facă pe Rambo cu o întregă bază militară. AI-ul te aude, te vede și este conștient





de prezența ta în joc. Un sniper bine ascuns va acoperi cu foc constant un camarad ce are rolul de patrulare; la fel cum perimetrul unde este plasat sniper-ul e regulat patrulat de doi, trei soldați. Nu poți intra într-un schimb de focuri care te dezavantajează. Doi soldați care te-au depistat, fără niciun obstacol după care să te poți ascunde, înseamnă o moarte sigură și repetarea întregi misiuni.

Da, camarazilor, da! În **SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo** nu se poate salva decât după ce ai dus la bun sfârșit întreaga misiune. Nu am să adaug vreun comentariu asupra acestei decizii. Unora le place, altora nu. Dar sincer să fiu, personal sunt genul de jucător căruia Dumnezeu i-a dăruit foarte multă răbdare, deci nu m-a afectat nicio clipă alegerea celor de la Zipper Interactive.

În plus, faptul că nu pot salva de câte ori dorește mușchiul meu de la degetul mare, a adus o fărâma de realism atmosferei jocului. Cel puțin, din acest punct de vedere pe mine m-a convins. Gameplay-ul jocului parcă te face să simți nispul în papuci și praful în cavitatea bucală. Misiunile sunt foarte variate, la fel locațiile: Chile, Maroc, Asia și Polonia. În fiecare dintre acestea vei avea de dus la final un număr de misiuni ce au un conținut suficient de variat, încât să nu-ți lase impresia că aceasta se repetă la un anumit interval de timp. Vei salva ostatici, VIP-uri, vei arunca lucruri în aer, va trebui să dezamorsezi bombe, să capturezi ostatici sau să inter-

ceptezi discuții.

### Probleme, Silule?

Din păcate, atunci când vine vorba de abordarea unui obiectiv, lucrurile nu mai sunt chiar atât de frumoase. Cu toate că hărțile sunt mari (nu immense), linearitatea acestora te lasă de foarte multe ori cu buzele umflate. De exemplu, trebuie să ajungi într-un sat, la o casă oarecare, pentru a salva un VIP. Ar fi frumos dacă producătorii nu ți-ar bloca toate opțiunile prin diverse trucuri sau pereți invizibili. Imaginează-ți cum e să fii nevoit să mergi într-un punct exact ca să poți trece într-o anumită zonă, deoarece designer-ul nu îți permite să folosești opțiunea de jump, iar tu te vezi pus în situația să alergi până la gardul x, care, bineînțeles, este identic cu gardul y, doar că prin zonă își fac simțită prezența soldații... abia apoi, opțiunea de jump devine disponibilă.

Norocul lor că interfața este una foarte, foarte... foarte reușită și nu îți trebuie decât câteva secunde ca să-i dai o comandă partenerului de suferință. Apeși butonul cerc, iar din lista cu opțiuni disponibile alegi ce-ți trebuie și confirmi. Lonestar este capabil să realizeze toate "faptele" unui membru real de echipă. Te acoperă atunci când e nevoie, elimină ținte, dezamorsează bombe sau îl pui să păzească un anumit obiectiv. Nici schema de control nu este una dificilă, dar, din cauza butoanelor pe care vei fi nevoit să le apeși simultan, în primele ore de joc aceasta va fi un adevărat calvar. Apoi, după ce o să înțelegi pe deplin, îți vei

da seama cât este de potrivită pentru genul aceasta de jocuri.

### În fine...

La final aș dori să mai spun câteva cuvinte despre aspectul tehnic al jocului. Spre nefericirea lui, punctul cel mai slab al lui **Fireteam Bravo** este grafic. Din cauza spațiului mare de joc, fără timp de încărcare, nivelul grafic al acestuia este unul mediu. Nu arată urât, departe de mine asemenea gânduri, dar spre deosebire de alte jocuri apărute până acum, acesta este pur și simplu depășit. Texturile sunt toate de rezoluție mică, efectele de explozii sunt slab realizate, iar apa juri că este gheață. Reflexii nu există, cât despre bump mapping sau alte tehnologii de actualitate, nici să nu vă bată gândul. Totuși, după cum vedeți și în tabelul de notare de mai jos, **SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo** nu este deloc un joc de lepădat. Oferă multe lucruri interesante în modul singleplayer și știe foarte bine cu ce se mănâncă o partidă de multiplayer. PSP-uri să aveți!

ZULU

Punctaj	
<b>SOCOM: NAVY...</b>	
PRODUCĂTOR	Zipper Interactive
PUBLISHER	SCEA
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 140 lei
VÂRSTĂ	de la 16 ani
<b>PRO &amp; CONTRA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>acțiune curată</li> <li>AI bun spre foarte bun</li> <li>hărți mari</li> <li>multiplayer</li> <li>engine grafic depășit</li> <li>pereți invizibili</li> <li>rejuvilitate redusă în singleplayer.</li> </ul>	



<b>Spinout</b>	
Producător	Icon Games
Publisher	Ghoslight
Gen	Racing
Termen	04.05.2007

<b>Tony Hawk's Project 8</b>	
Producător	Page 44
Publisher	Activision
Gen	Action
Termen	04.05.2007

<b>Spider-Man 3</b>	
Producător	Vicarious Visions
Publisher	Activision
Gen	Action
Termen	04.05.2007

<b>Ratchet &amp; Clank: Size Matters</b>	
Producător	High Impact
Publisher	Sony
Gen	Action
Termen	11.05.2007

<b>SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 2</b>	
Producător	Zipper
Publisher	Sony
Gen	Action
Termen	11.05.2007

<b>Metal Gear Solid: Portable Ops</b>	
Producător	Konami
Publisher	Konami
Gen	Action
Termen	11.05.2007

<b>Driver 76</b>	
Producător	Sumo
Publisher	Atari
Gen	Racing
Termen	11.05.2007

<b>Heatseeker</b>	
Producător	Codemasters
Publisher	IR Gurus
Gen	Simulator
Termen	11.05.2007

<b>Valhalla Knights</b>	
Producător	K2
Publisher	Rising Star
Gen	RPG
Termen	11.05.2007

<b>Legend of the Dragon</b>	
Producător	Neko
Publisher	Game Factory
Gen	Fighting
Termen	18.05.2007

<b>Impossible Mission</b>	
Producător	Play It!
Publisher	System 3
Gen	Action
Termen	18.05.2007

## Xiaolin Showdown



Simpaticul serial de desene animate se îndreaptă furtinos spre consola celor de la Sony, promițând să ne ofere câteva ore bune de distracție și arte marțiale. Micuțul Omi și prietenii săi trebuie să îl învingă pe "maleficul" Jake Spicer.

PRODUCĂTOR: BOTTLEROCKET PUBLISHER: KONAMI  
TERMEN: 11.05.2007 GEN: ACTION

## Shrek the Third



Și cum se pare că moda adaptărilor de jocuri după filme sau animații nu se mai oprește nici bătătu în cap, iată că și Shrek, Donkey și celelalte personaje din reșutul lung metraj se reintorc pe micile noastre ecrane portabile.

PRODUCĂTOR: AMAZE PUBLISHER: ACTIVISION  
TERMEN: 25.05.2007 GEN: ACTION/ADVENTURE

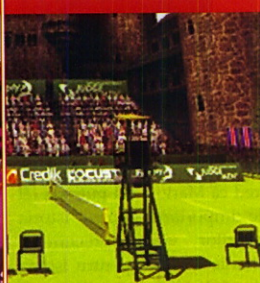
## Hot Wheels Ultimate Racing



Roți fierbinți, zic producătorii? Mai degrabă roți opărite. Jocurile de racing sunt oricând binevenite pentru PSP, deoarece sunt ușor de controlat și prind foarte repede la publicul larg - exact ceea ce încearcă să facă și jocul de față.

PRODUCĂTOR: RAYLIGHT PUBLISHER: ZOO DIGITAL  
TERMEN: 25.05.2007 GEN: RACING

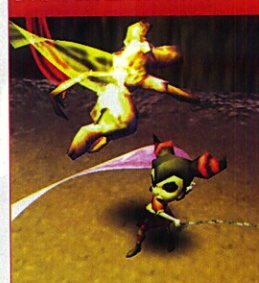
## Smash Court Tennis 3



Fratele Ciprian, aici lângă mine, este un foarte mare amator al sportului (aproape) alb. De aceea sunt aproape sigur că așteaptă cu interes acest titlu, nu de alta, doar pentru a mă stresa câteva zile bune cu ce bății i-a tras el lui Federer.

PRODUCĂTOR: NAMCO PUBLISHER: NAMCO  
TERMEN: 25.05.2007 GEN: SPORT

## Death Jr. 2: Root of Evil



DJ și Pandora nu vor nicicum să se lase bătuti și iată că se întorc odată cu acest sequel, pentru și mai multă aventură, cu și mai multă putere de foc, și, în mod evident, cu și mai mulți inamici posedați de tot soiul de spirite.

PRODUCĂTOR: BACKBONE PUBLISHER: KONAMI  
TERMEN: 25.05.2007 GEN: ACTION

## Coded Arms: Contagion



Dacă sunteți un amator al FPS-urilor pentru console și ați reușit să vă obișnuiți repede cu controlul, atunci cu siguranță veți fi interesați de acest titlu. O criză cibernetică, arme devastatoare și niscava hacking, iată câteva din elementele jocului.

PRODUCĂTOR: KONAMI PUBLISHER: KONAMI  
TERMEN: 25.05.2007 GEN: FPS

<b>Diner Dash</b>	
Producător	Gamelab
Publisher	Eidos
Gen	Puzzle
Termen	18.05.2007

<b>Dragon Ball Z: Shin Budokai 2</b>	
Producător	Dimpis
Publisher	Namco
Gen	Fighting
Termen	18.05.2007

<b>History Channel: Great Battles of Rome</b>	
Producător	Slitherine
Publisher	Black Bean
Gen	Strategy
Termen	18.05.2007

<b>Dave Mirra BMX Challenge</b>	
Producător	Crave
Publisher	Oxygen
Gen	Sport
Termen	25.05.2007

<b>Winx Club: Join the Club</b>	
Producător	n-Space
Publisher	Konami
Gen	Entertainment
Termen	18.05.2007

<b>Tomb Raider: Anniversary</b>	
Producător	Crystal Dynamics
Publisher	Eidos
Gen	Action/Adventure
Termen	25.05.2007

<b>California Games</b>	
Producător	System 3
Publisher	TBA
Gen	Sport
Termen	25.05.2007

<b>Pirates of the Caribbean: At Worlds End</b>	
Producător	Eurocom
Publisher	Disney
Gen	Action
Termen	25.05.2007

<b>Crush</b>	
Producător	Kuju
Publisher	Sega
Gen	Puzzle
Termen	25.05.2007

<b>Surf's Up</b>	
Producător	Ubisoft
Publisher	Ubisoft
Gen	Sport
Termen	25.05.2007

<b>Little Britain the Video Game</b>	
Producător	Game Republic
Publisher	Blast!
Gen	Entertainment
Termen	26.05.2007

Grupaj realizat de Cioma



# Super Mario 64 DS



**N**intendo pregătește lansarea lui **Super Mario Galaxy** pe Wii. La prima vedere pare o veste ca oricare, ba chiar mai bună decât altele, pentru că, nu-i așa, foamea de mai nou și mai bun ne macină vintrele și ne-am război cu oricine s-ar pune în calea evoluției. Dacă e să mă întrebați pe mine, vestea asta e mult, mult mai bună decât orice altă veste aș fi primit

în ultimele zile și să vă spui de ce: eu, al vostru umil dr. Phill, cred că Mario e cel puțin la fel de important pentru istoria jocurilor video precum e Charlie Chaplin pentru istoria filmului, Nică a' lu' Ștefan a' Petrii pentru istoria literaturii române sau Ted Bundy pentru istoria criminalisticii judiciare. Poate că cea din urmă nu e o asociere prea potrivită, dar vreau să subliniez faptul că Mario e miez de gaming.

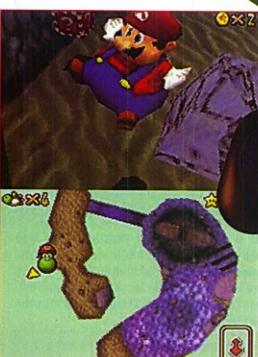
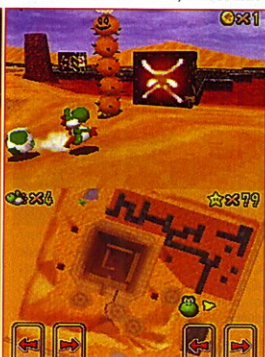
**Super Mario** e creația lui Shigeru Miyamoto și, dacă îmi aduc eu bine aminte, a fost lan-

sat în 1985 (hă, hă, bunica era mult mai tânără pe atunci!). A devenit în timp un clasic și un exemplu de succes, fiind menționat în Guinness Book of Records ca fiind cel mai bine vândut videogame din toate timpurile.

**Eh, vremuri...**

Cortina de Fier (ay,

los comunistos!) l-a ținut departe de români pe micul instalator italian cu mustăcioară și șapcă roșie (ironic, nu?), care, deși era un demn reprezentant al clasei muncitoare, prezenta primejdie de murdărie a purelor creiere pionierești cu mocir-







la decadenței occidentale. Firește, cu greu și pe sub mână mai ajungea și pe la unii plozi de ștăbi, însă, noroc cu revoluția organizată în cinstea conducătorilor iubiți pe la luna a douăsprezecea a anului 1989, că astfel simpaticul Mario și-a câștigat libertatea de circulație și prin casele noastre. Bine, deși se știe că fiecare casă are nevoie de un instalator priceput, nu fiecare casă și-l permitea, motiv pentru care, noi, copiii, ne aduceam părinții pe culmile disperării organizând adevărate expediții (care nu de puține ori se soldau cu vase și bibelouri sparte), ba la cel care avea video și filme cu karate, ba la cel care avea jocuri. Eh, vremuri....

### Amintirile mă "răscolește"

Super Mario mi-a ajuns din nou în față cu ocazia faptului că am primit spre studiu de caz consola Nintendo DS, cu Mario cu tot. Nu vă ocup timpul acum cu descrierea consolei (deși mă cam mănâncă degetele), ci vreau să vă povestesc un pic despre Mario așa cum se prezenta el în 2005. Hai, totuși un pic despre consolă, că e importantă în economia jocului (vorba lui Cornel Dinu). Nintendo DS e dotată cu două ecrane super tați, dintre care unul tactil, care te ajută să manevrezi personajul, prin intermediul unui "creion", ecran care îți pune la dispoziție harta jocului și minunata abilitate de a modifica perspectiva din care privești. Pe celălalt ecran, Mario se manifestă în funcție de priceperea ta de a naviga cu "creionul" pe hartă. Ce se întâmplă în joc? Care-i scopul? Ei bine, cavalier cum sunt toți italienii, Mario se angrenează în complicata operațiune de salvare a prințesei Peach, întemnițată între zidurile unui castel. Firește, la început Mario nu e tocmai "himself", e Yoshi, un simpatic dinosaurian verde. Care mai întâi trebuie să se regăsească pe sine, respectiv șapca roșie care îl transformă în



te ia la pumni.

Mario cel pe care îl știm cu toții de o vreme bună.

### Am prieteni și dușmani...

Căutând-o pe prințesă, Mario intră în odăile castelului și, de acolo prin tablourile de pe pereți, pătrunde în realități alternative în care găsește indicii despre locul în care se află gingașa prizonieră, câștigă "banii de bilet", mici monede care îi asigură energia necesară, și, lucru important, stelele puterii, atât de necesare pentru a putea (vezi?) deschide alte și alte uși (șmecheria e că, pentru a putea deschide o anumită ușă, ai nevoie de un anumit număr de stele).

La capitulul "prieteni", întâlnim o seamă de bombițe pacifiste care îți pun la dispoziție tunurile lor în caz că ai nevoie de propulsie de mare viteză, o testoașă sfătoasă și multe, multe afișe sau plăcuțe cu indicații despre trasee, respectiv abilități pe care nici nu știi că le ai sau încă nu ești tocmai stăpân pe ele.

Dușmanii însă, ca-n viață, vin din toate părțile. Avem aici o sumedenie, de la bombițe antipatice care te aleargă încercând să te arunce în aer, la ciuperci morocănoase, dornice să

Nu mai vorbesc de florile carni-vore, rechinul din adâncuri (există și un nivel în care exersezi natația și apneea), regele bombelor și cel al cărămidilor și alții pe care nu-i mai pomenesc aici. Din fericire, Mario e dotat corespunzător, poate să alerge, să sară (inclusiv în capul inamicilor), să facă salturi mortale (fără să moară, firește), să înoaite, să se cațere în copaci, să se târască sau să meargă tiptil, lipit de pereți.

### Am încălecat p-o șa...

V-aș mai povesti eu, dar Vodă nu mă lasă. Mai am destul spațiu cât să-mi exprim bucuria pentru faptul că Mario trăiește și e bine mersi, că nu a obosit și că va mai bucura multe generații de tineri gameri. Play nice și nu-i uitați pe "bătrâni", mai avem ce învăța de la ei. Cum ar fi... bucuria de a te juca.

DR. PHILL

### Punctaj SUPER MARIO 64 DS

PRODUCĂTOR	Nintendo
PUBLISHER	Nintendo
OFERTANT	TNT Games
PREȚ	156,20 lei
VÂRSTĂ	de la 3 ani

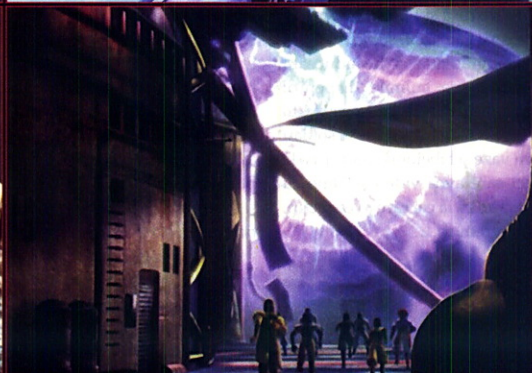


#### PRO & CONTRA

- trei personaje noi
- jocuri bonus numeroase
- realizare excelentă
- puține hărți în mult







# Final Fantasy X

Fie că ne place, fie că nu, **franciza Final Fantasy este una dintre cele mai prolifiche, cele mai apreciate și cele mai disputate din lume.** De-a lungul anilor, a oferit amatorilor de RPG-uri nenumărate ore de gameplay de cea mai bună calitate, povești fantastice, personaje complexe, precum și un univers mereu schimbător, care lasă, și acum, loc la atât de multe aventuri...





### Lungă, dom'le, lungă!

Urmând tradiția fiecărui joc al seriei, *Final Fantasy X* înseamnă un debut. La fel cum *FF VII* a fost trecerea în pas grabnic spre o grafică 3D, *Final Fantasy VIII* spre o serie de personaje (din punct de vedere grafic) ceva mai umane și mai... realiste, în defavoarea stilului cartoonish adoptat anterior, la fel și această a zecea parte înseamnă un nou început - în primul rând, este debutul seriei pe PlayStation 2. Debut care, bineînțeles, aduce cu sine o sumedenie de inovații - atât din punct de vedere grafic, cât și de gameplay - nu de alta, dar suportul hardware o permite din plin. Este foarte greu să spunem care dintre aceste jocuri a fost cel mai bun, din simplul motiv că, fiecare, la vremea lui, a fost o inovație față de predecesorul său. *FF X* este, în conformitate cu stilul Square Enix, un show grafic de prestigiu, pipărat cu dialoguri vorbite, un sistem de avansare a personajelor complet regândit și remodelat, plus o individualitate a acestora ce are un efect cum nu se poate mai puternic asupra deciziilor pe care le vom lua pe parcursul jocului. Pe lângă toate acestea, titlul se bălăcește într-o poveste memorabilă, are un gameplay provocator, cu o durată de viață mai mare decât cea

a predecesorilor (și, cu siguranță, mai mare decât cea a altor jocuri similare pentru PlayStation 2). Dacă ați așteptat un RPG complet cu care să vă pierdeți prețiosul timp în fața televizorului, ei bine, l-ați găsit. Majoritatea *FF*-urilor folosesc o formulă clasică, încercată și răsințată de-a lungul timpului, formulă ce se dovedește a se potrivi ca o mânășă și acestei a zecea părți. Asemenea predecesorilor săi, jocul de față nu este unul pe care să îl butonăm cinci-zece minute per sesiune. Majoritatea acțiunii gravitează în jurul bătăliilor epice pe care party-ul tău de tinereți aventuroși le duc, pe viață și pe moarte, cu tot soiul de monștri, mai mult sau mai puțin gigantiști, ce populează universul, în timp ce o mare parte a jocului propriu-zis constă în secvențe de story non-interactive, prin intermediul cărora plot-ul ni se dezvăluie, treptat-treptat, și pe parcursul cărora aflăm detalii picante despre fiecare personaj în parte, background-ul fiecăruia, ce îi place să mănânce la prânz sau cu ce ocazie a ajuns să te însoțească pe parcursul călătoriei tale de proporții epice.

### Cine pe cine ajută

Încercând să împace și capra, și varza, mult din conținutul lui *Final Fantasy X* este pur opțio-



nal - chiar dacă jocul durează, să zicem, aproximativ 40 ore la o primă încercare, am putea petrece cu ușurință de două ori mai mult timp, scufundați în misterele acestuia, explorând tot soiul de side-quests ce apar pe final sau, de ce nu, căutând cu disperare o sumedenie de recompense prețioase. Cum nu foarte mulți jucători sunt disponibili (sau chiar pregătiți) să petreacă atât de mult timp cu labele pe controller, producătorii au încercat să le ofere tuturor șansa de a se bucura de acest titlu - pentru fanii hardcore, o imersiune de proporții gigantice, un univers în care riști să te pierzi, la propriu, iar pentru jucătorii casual, un titlu consis-

tent, fără prea multă bătaie de cap, ce poate fi parcurs în limite rezonabile de timp. Astfel (și tot pentru această a doua categorie de jucători), chiar dacă nu ați jucat prea mult *Final Fantasy* până acum, nu trebuie să vă simțiți intimidați. E un titlu ușor de înțeles, conține o sumedenie de tutoriale pe gustul fiecăruia și, nu de puține ori, ne dă mură în gură calupuri întregi de informații utile. Atât timp cât suntem dispuși să învățăm (și să petrecem ceva timp făcând acest lucru), *FF X* este un "teren de joacă" numai bun pentru cei novici ca să se familiarizeze cu tainele seriei. Și, ca acest lucru să fie și mai ușor, plot-ul jocului, asemenea celorlalte titluri ale

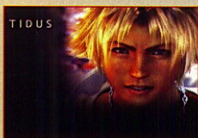




## Personaje

### Tidus

Tidus este un tânăr carismatic și un viitor star al echipei de blitzball, Zanarkand Abes. Tatăl său, Jecht, care l-a părăsit de când era mic copil, l-a îndus spiritul de luptător și pasiunea pentru sport. Agilitatea sa ieșită din comun îi permite să atace chiar și cei mai rapizi adversari.



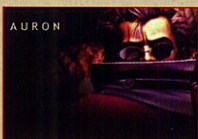
### Yuna

Fica Marelui Summoner Braska, Yuna își dorește nespul să devină, asemenea tatălui său, un personaj cunoscut și iubit pe tot teritoriul Spirei. Un caracter blând, care mereu încearcă să-l ajute pe alții, Yuna pornește în această miraculoasă călătorie pentru a-și spori puterile.



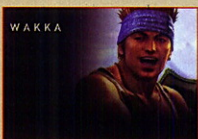
### Auron

Un luptător legendar care, alături de Braska și Jecht a reușit performanța de a-l înfrânge pe Sin acum 10 ani. Auron nu este omul cuvintelor, preferând să își lase armele a vorbi în locul lui. E foarte util împotriva adversarilor puternici.



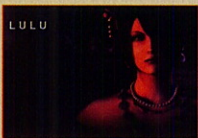
### Wakka

Căpitanul echipei de Blitzball Bessaid Aurochs, Wakka dorește să se retragă din sport după ultimul campionat, pentru a se dedica trup și suflet meseriei de gardian al Yunei. Spiritul său deschis și prietenos este compensat de forța sa năucitoare.



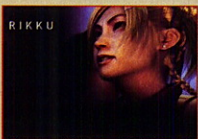
### Lulu

Unul dintre gardienii Yunei, alături de Wakka și Kimahri, Lulu este o maestră a elementelor, folosindu-le cu succes în timpul bătăliilor. Fie că este vorba de foc, apă sau fulgere, niciunul dintre ele nu constituie un mister pentru ea.



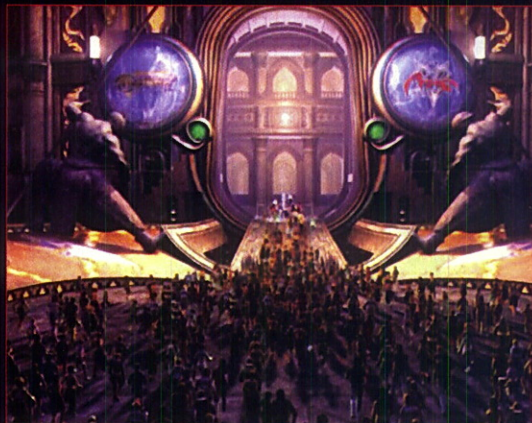
### Rikku

Un membru al tribului Al Bhed, Rikku are o personalitate deschisă și pozitivă, nefiind-i niciodată frică să spună întocmai ce are pe suflet. Poate distruge cu ușurință inamicii mecanici și, în același timp, poate fura echipamentele adversarilor.



### Kimahri

Tânărul Kimahri este un luptător al tribului Ronzo, ales să fie gardian al Yunei. Nu vorbește aproape deloc, iar ferocitatea sa de pe câmpul de luptă este de neegalat. Printre altele, Kimahri poate învăța, din mișcările adversarilor, diverse abilități ale acestora.



francizei, este unul independent, fără nici o legătură cu cele anterioare, cu toate că fanii vor aprecia, cu siguranță, numeroasele referiri subtile ce se regăsesc pe parcursul acțiunii, la tot felul de aventuri din trecut.

Stilul vizual abordat este asemănător, dacă ar fi să o luăm într-o ordine cronologică, cu cel din *Final Fantasy VIII* - despre care vă spuneam anterior că încearcă un retuș grafic ceva mai uman. Personajul principal, Tidus (sau Costel, sau Lăbuș, sau Gordy, sau cum vreți voi să îl botezați, deoarece aveți această opțiune în debutul jocului), este un adolescent "sportiv" și rebel, îmbrăcat complet din cap până în picioare cu haine de stradă și are o freză ce ne aduce aminte de cea a lui Cloud din *FF VII*. Spre deosebire de mulți alți protagoniști ai seriei, acesta nu este deloc stoic sau timid, ci un tip deschis, băgăret, mereu vesel (poate nițel cam enervant și lipsit, desori, de cel mai mic strop de rațiune) și, totodată, destul de arogant. Chiar dacă inițial poate fi antipatic, vom ajunge, pe parcursul jocului, să observăm că a fost dotat de la mama natură cu aceeași profunzime și dezvoltare complexă a personalității pe care o întâlnim în toate titlurile Square Enix.

Încă din primele ore de joc, vom face cunoștință și cu companiunii acestuia, companioni care, în

general, vor rămâne de partea ta da capo al fine. Auron, un spadassin veteran și sictirit de viață, a cărui atitudine a la Vincent arată clar că știe mai multe decât lasă să se înțeleagă; Wakka, un pachet de mușchi cu o inimă mare, ce se imprietenește foarte repede cu Tidus; Lulu, una bucată magician rece ca orice altă femeie frigidă; Rikku, o puștoaică misterioasă ce are un trecut dubios; Yuna, o tanti summoner, și Kimahri, o tăcută creatură ce pare a fi o combinație între un leu și un om. Doar că ceva mai albastru. Despre fiecare în parte vom afla detalii pe parcursul aventurii, chiar dacă unii sunt tratați ceva mai... preferențial decât alții.

### Sistem de combat. Cu biluțe

Și că tot veni vorba despre personaje, haideți să discutăm nițel și despre sistemul de advancement al acestora care, pe lângă faptul că este unul dintre aspectele definitorii ale oricărui RPG, își găsește o utilizare cum nu se poate mai interesantă în *Final Fantasy X*. În loc să câștigăm experiență sau niveluri în urma bătăliilor, suntem blagosloviți cu un număr de puncte, pe care ulterior le putem folosi pe o "hartă" numită sphere grid. Această hartă, un adevărat labirint în care îți poți prinde urechile, este dotată cu puncte sferice conectate între ele, fiecă-





re dintre acestea crescându-ți diverse atribute, cum ar fi strength, hit points, magic power, agility, unele dintre ele dându-ți acces la abilități speciale. Fiecare personaj începe într-un colț diferit al grid-ului, după cum aceste zone de start vor coincide, într-o oarecare măsură, cu talentele "genetice" ale personajelor. De exemplu, Auron va da mai tot timpul peste puncte ce îi cresc fie puterea, fie defense-ul, accentuându-i calitățile de spadassin, Lulu se va bălăci într-o ballă de sfere ce îi dau acces la tot soiul de magii devastatoare, iar Yuna va fi healer-ul party-ului. Există anumite noduri pe grid, ce dau naștere unor ramificații, numai bune pentru cei cărora le place să-și planuiască totul în avans. De asemenea, anumite puncte de convergență sunt "locked" și nu vor putea fi trecute decât prin intermediul unor item-uri ce pot fi achiziționate într-un anumit stadiu al jocului. Acest sistem pe bază de sfere (precum și dimensiunile colosale ale "hărții") ne asigură un curs fluent al jocului, fiecare personaj având un anumit rol în fizica party-ului - chiar dacă cei mai leneși dintre noi vor ajunge să dezmolve, de la un anumit moment dat, doar un număr restrâns de caractere. Avansarea pe sphere grid este facilitată de... sfere, acestea fiind câștiga-

te, prin muncă și sudoare, după fiecare bătălie.

Sphere grid-ul nu este singura modalitate prin care ne putem transforma personajele în adevărate mașini de luptă. Undeva, pe parcursul jocului, vom dobândi abilitatea de a adăuga proprietăți speciale armelor și armurilor, chiar dacă majoritatea dintre acestea (și mai ales în acel stadiu al jocului) vin, în mod implicit, dotate cu tot soiul de șmecherii devastatoare. Par exemple, o anumită armă îți poate permite un counter-attack de fiecare dată când ești lovit, sau poate otrăvi adversarul cu tot soiul de otrăvuri, inducându-i stări de somnolență. Armurile te pot face imun la efecte nocive precum confusion (și credeți-mă, nu vă doriți confusion pe Auron), blindness sau petrification, în timp ce altele îți cresc rezistența la magiile elementale (foc, apă etc). Avem de-a face cu un grad ridicat de varietate aici, chiar dacă majoritatea acestor proprietăți vor fi cum nu se poate mai familiare celor ce s-au mai ciocnit cu titlurile francizei. În principiu, armele și armurile nu afectează attack rating-ul sau defense rating-ul, după cum probabil mulți s-ar aștepta, rolul lor fiind acela de a oferi protecții diferite în confruntări diferite; iar faptul că le putem schimba chiar și în timpul luptei, oferă o paletă







bogată de acțiuni tactice și strategice pentru fiecare bătălie în parte.

#### Nesfârșita confruntare

Când vine vorba de combat, *Final Fantasy X* se comportă la fel ca orice alt titlu al seriei - în sensul că avem de-a face cu un comod turn-based pe placul fiecăruia - cu micile îmbunătățiri de rigoare. Pe ecranul de luptă putem avea trei personaje active cu care să ne doborâm adversarii, însă partea bună e că, de fiecare dată când e rândul nostru, putem înlocui personajul activ cu unul dintre cei care nu participă la luptă. Mai exact, avem la dispoziție șapte băieți și fete, mari, lați și late, care să facă uz de toate puterile cu care l-a înzestrat natura. Jocul este în continuare echilibrat pentru echipe de câte trei, drept pentru care se pot înlocui personajele doar pe parcursul turei tale și nu se poate scoate din joc unul a cărui viață este dusă la zero, înainte de a-i administra un heal sau o poțiune. În același timp, dacă toate cele trei personaje de pe planșa de joc sunt cotoșite, jocul se încheie și ne putem îndrepta alegru spre ultimul checkpoint. Știu, poate părea, la o primă vedere, nițel cam ilogic - de ce băieții de pe margine se

uită cu nonșalanță cum camaraziilor lor de arme sunt bătute cu furie? - însă acest sistem ajută mult la tacticizarea combat-ului. Din cel puțin două motive - unul ar fi că multe dintre armele prezente în joc posedă abilitatea de a detecta cât HP posedă inamicul, ceea ce duce la evitarea situațiilor neplăcute în care trebuie să lupți orbeste, fără ca măcar să știi împotriva cui te lupți; în al doilea rând, sistemul de combat îți oferă posibilitatea de a vedea ordinea în care fiecare individ, fie el din grupul tău, fie din cel inamic, prezent pe câmpul de luptă, va acționa, drept pentru care iată, o nouă șansă de a ne alege cu grijă și răbdare cele mai bune mișcări, în vederea unei victorii cât se poate de curate. Pe lângă clasicii party, asemenea titlurilor precedente din serie, avem la dispoziție tot soiul de creaturi puternice, aduse pe câmpul de luptă prin ritualuri de summoning - aceștia sunt aeons-ii. Doar Yuna este în stare să cheme în ajutor aceste magnifice creaturi, iar pe parcursul jocului va învăța să controleze din ce în ce mai multe (printre care cunoștințele noastre mai vechi Shiva, Ifrit sau Bahamut). Fiecare astfel de summon este însoțit de o animație dramatică ce, din păcate, poate deveni monotonă după câteva (zeci) de întrebuințări. Aeons-ii nu mai

joacă rolul unor spell-uri over-powered, devenind practic membri ai party-ului, jucătorul câștigând controlul absolut asupra lor (și asupra abilităților lor speciale), iar fiecare, dintre aceștia are o anumită întrebuințare, în anumite situații date. Pe parcursul jocului, vom avea posibilitatea să le îmbunătățim statisticile, chiar dacă acest proces este unul extrem de scump și nu imperios necesar.

*Final Fantasy X* este, cu siguranță, un titlu fantastic. Orelle petrecute în fața televizorului sunt recompensate pe măsură de o poveste extraordinară (pe care, din motive lesne de înțeles, am decis să nu v-o dezvăluim), un gameplay simplu, dar puternic și, nu în ultimul rând, de familiaritate ieșită din comun. Un titlu pe care îl voi recomanda și peste 30 de ani, cu siguranță.

CIUMA

<b>Punctaj</b>		<b>FINAL FANTASY X</b>	
PRODUCĂTOR	Squaresoft		
PUBLISHER	Squaresoft		
OFERTANT	Flamingo Computers		
PREȚ	60 lei	de la 16 ani	
VÂRSTĂ			
<b>PRO &amp; CONTRA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>grafică excelentă</li> <li>sistem de combat bun</li> <li>poveste captivantă</li> <li>poate prea multă lipsă de interactivitate</li> </ul>			
★★★★★			



**K-1 GP 2006**

Producător D3Publisher  
 Publisher D3  
 Termen 04.05.2007

**Charlie Brown's All-Stars**

Producător Namco Bandai  
 Publisher Namco Bandai  
 Termen Mai 2007

**Surf's Up**

Producător Ubisoft  
 Publisher Ubisoft  
 Termen 22.05.2007

**Pirates of the Caribbean: At World's End**

Producător Disney  
 Publisher Eurocom  
 Termen 25.05.2007

**SpongeBob SquarePants and Friends: Battle for Volcano Island**

Producător THQ  
 Publisher  
 Termen 25.05.2007

**WWII: Battle over Europe**

Producător Midas  
 Publisher Heavy Iron  
 Termen 25.05.2007

**World Championship Cards**

Producător Crave  
 Publisher Crave  
 Termen 30.5.2007

**Impossible Mission**

Producător Publisher TBA  
 Publisher Play It  
 Termen Mai 2007

**Dawn of Mana**

Iată primul sequel adevărat al francizei Mana din ultimii zece ani. Titlul de față ne dezvăluie legenda misteriosului Mana Tree și a The Sword of Mana, prezentându-se într-un pelsaj full 3D și promițând a fi un RPG de calibrul.

PRODUCĂTOR: SQUARE ENIX PUBLISHER: SQUARE ENIX  
 TERMEN: TRIM. 03.05.2007

**Eureka Seven Vol. 2: The New Vision**

Bazat pe anime-ul mecha Eureka Seven, acest action adventure își desfășoară acțiunea la doi ani după incidentele din prima parte a seriei. Roboții și alte cele, toate acestea vor fi ale noastre în mai.

PRODUCĂTOR: NAMCO BANDAI PUBLISHER: NAMCO BANDAI  
 TERMEN: TRIM. II 2007

**Legend of the Dragon**

Un action game inspirat dintr-o serie animată ce stă și ea pe vine, Legend of the Dragon ne spune povestea a doi gemeni care aleg tabere diferite, de partea binelui și a răului, și care folosesc niște brățări magice pentru a se transforma în bestii.

PRODUCĂTOR: THE GAME FACTORY PUBLISHER: NEKO TERMEN: 16.05.2007

**Spider-Man 3**

Franciza făcută celebră de recentele filme de acțiune mai soarte un pușor pe piață. Nu de alta, dar echipa de marketing a zis să bată fierul cât e cald. Aranhida noastră jucăușă își va flexa încă o dată mușchii în mai.

PRODUCĂTOR: ACTIVISION PUBLISHER: TREYARCH  
 TERMEN: MAI 2007

**Hard Rock Casino**

Dacă vă plac cazinourile, însă nu aveți destul mălai în buzunar pentru a petrece o noapte de neuitat în compania zarurilor, cârților de joc sau a mai știu eu ce alte activități culturale care te storc de bani, acest titlu este pentru voi.

PRODUCĂTOR: OXYGEN PUBLISHER: CRAVE TERMEN: 11.05.2007

**The History Channel: Great Battles of Rome**

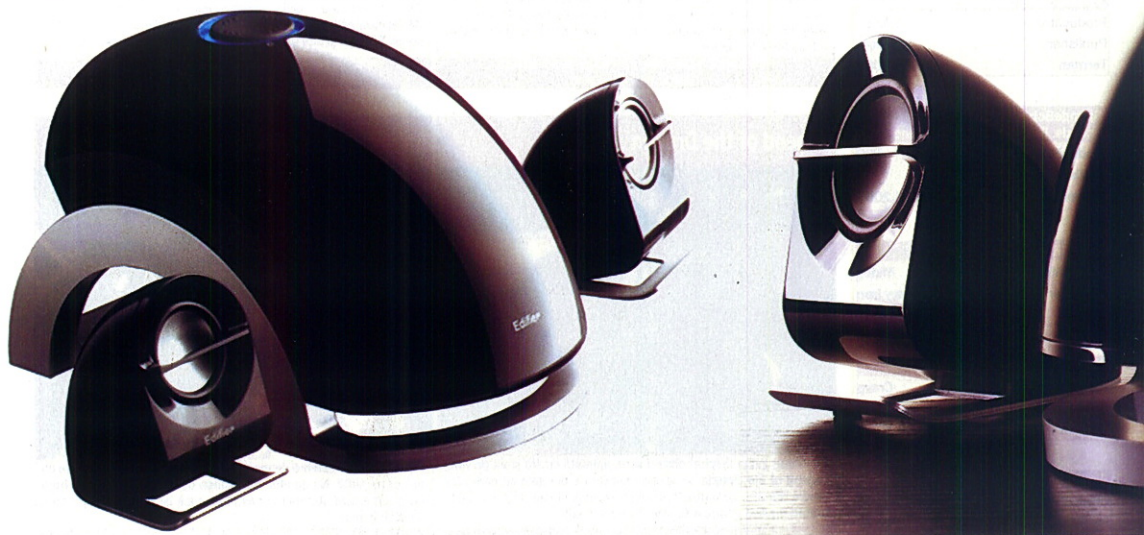
Great Battles of Rome oferă pasionaților de antichitate peste 100 de bătălii clasice, despre care am învățat (sau nu) la orele de istorie. Războaiele Punice, cucerirea Britaniei de către Iulius Cezar, ce mai, toate sunt aici și ne așteaptă.

PPRODUCĂTOR: BLACK BEAN PUBLISHER: SLITHERINE SOFTWARE TERMEN: 18.05.2007



# Difuzoare multimedia Edison 1100e

## O capodoperă elegantă



**U**n calculator este incomplet fără un set de difuzoare. De fapt, este chiar greu să ne imaginăm că jocurile, fișierele de muzică și filmele ar fi amuzante fără utilizarea difuzoarelor. Compania Edifier susține că utilizatorii vor avea cu noul set de difuzoare o adevărată experiență acustică. Se pare că Edifier și-a finisat cu multă atenție design-ul industrial. Odată ce desfaceți pachetul, primul lucru care vă va sări în ochi va fi culoarea neagră și stilul avangardist al acestui set de boxe. De la despachetare și până la a savura primele clipe alături de sistemul de boxe, întregul proces se va încheia în câteva minute mulțumită setu-

lui de porturi marcate clar, în spatele subwoofer-ului. Design-ul vorbește de la sine și este de înțeles că subwoofer-ul sistemului e1100 trebuie așezat pe masă sau pe birou alături de cei doi sateliți. Rata de energie este de 4,5W pentru sateliți și 12W pentru subwoofer. Sistemul e1100 este menit să vă bine dispună doar în apropiere, ceea ce înseamnă că vă veți bucura de el doar dacă este așezat chiar în fața dumneavoastră. Acestea fiind spuse, sateliții au funcționat impecabil, iar subwoofer-ul s-a comportat decent oferind un bas foarte plăcut datorită reflexiei de frecvențe joase pe orice suprafață, având difuzorul orientat în jos. Ambii sateliți

sunt protejați din punct de vedere magnetic pentru a evita interferența nedorită cu dispozitivele electrice învecinate cum ar fi un telefon mobil, de exemplu. În ansamblu, experiența muzicală oferită de sistemul e1100 a fost deosebită, având în vedere specificațiile și scopul design-ului lor.

Edifier e1100 este dedicat celor care își doresc un sistem

de boxe cu un aspect plăcut și celor care au puțin spațiu pe birou.

Acest set de difuzoare multimedia este elegant, poate reda foarte bine atmosfera din jocuri, filme, dar și muzica, fiind o alegere bună din punct de vedere al design-ului industrial, al prețului și calității sunetului.

FIBRĂ

### Specificațiile produsului

Frecvența de răspuns: 20 - 20,000 Hz  
Impedanță intrare: 10K ohm  
Sensibilitate intrare: Dreapta/Stânga: 450mV SW: 150mV  
Rata semnal/zgomot: 85dB  
Dispozitiv de bas: 11.4 cm 6 ohm, Woofer protejat din punct de vedere magnetic  
Difuzoare sateliți: 5 cm protejate din punct de vedere magnetic  
Dimensiuni subwoofer: 162 x 167 x 267mm  
Dimensiuni sateliți: 68 x 105 x 103mm  
Energie necesară: 12V  
Greutate brută: Aproximativ 3.5 kg





# HP Pavilion TX1000

## Notebook PC

### Aparență înșelătoare

**H**P și-a dezvoltat recent ultimele eforturi pe piața consumatorilor desktop și notebook la Seul, Coreea, și anume HP TouchSmart PC și HP Pavilion tx1000 Notebook PC. Ambele produse sunt noi și celebrate de HP pentru a "ilustra" experiența utilizatorului pe ecranele touchscreen și a controlului prin intuiție. Vom analiza pe scurt notebook-ul HP Pavilion tx1000, care a fost menit să ofere consumatorilor o nouă atingere a amuzamentului multimedia, pur și simplu. Notebook-ul de 2 kg, HP Pavilion tx1000 Notebook PC poartă binecunoscuta suprafață neagră și lucioasă, cu porțiuni argintii și curbe sexy bine lustruite, care se potrivesc de minune cu toate produsele din seria HP Pavilion DV. Are o construcție solidă și este garnisit cu difuzoare discrete și foarte capabile, cu o cantitate generoasă de scurtături media, o telecomandă multimedia, care

se strecoară la baza notebook-ului și o cameră web urmată de un microfon și un scanner fingerprint. Lăsând la o parte caracteristicile multimedia și de securitate, tx1000 oferă de asemenea o multitudine de intrări pentru date. Atracția principală a acestui notebook, care îl diferențiază de celelalte notebook-uri este ecranul tactil "twist and touch" de 12,1 inci WXGA (1280x800 pixeli) BrightView LCD. Ecranul are un înveliș protector, care amortizează și protejează ecranul împotriva atingerilor pronunțate și a zgârieturilor, dar îl va lăsa vizibil fără luciu. Dimensiunea ecranului este cam mică pentru un notebook multimedia. Creionul pentru ecranul tactil este bine adăpostit la baza notebook-ului și poate fi retras prin apăsare ușoară. Chiar dacă se pierde acest creion, vârful degetelor poate fi folosit pentru că este un ecran "touch screen" foarte rezistent, care recunoaște semna-

le după presiunea aplicată (în ciuda faptului că răspunsul prin această metodă variază în funcție de persoană). Caracteristicile specifice acestui creion sunt integrate în sistemul de operare Microsoft Windows Vista (tx1000 este distribuit cu Vista Home Premium).

Fiind dotat cu un procesor AMD Turion 64 X2 TL-56 (1,8GHz) mobile, 1GB DDR2 RAM de memorie și o soluție grafică nVidia GeForce Go 6150, HP Pavilion tx1000 Notebook PC poate manevra destul de bine aplicațiile multimedia și agitația majoritară a sistemului de operare Vista. Hard discul care poate fi configurat până la 200GB, va oferi destul spațiu

pentru stocarea datelor. În orice caz, gamerii nu trebuie să se aștepte la prea mult de la o soluție grafică integrată. GeForce Go 6150 nu poate face față performanței unor soluții dedicate cum ar fi GeForce Go 7600 sau chiar modelul low-end 7300.

Din punct de vedere al prețului (2.500 dolari), este o soluție dragă, mai ales dacă ținem cont de cât de mult poate să ofere pentru cât de mic este. Când luați decizia unei achiziții trebuie, ținut cont de confortul pe care îl aveți cu ecranul, sensibilitatea răspunsului la atingere și răspunsul global al sistemului pentru configurația lui.

FIBRĂ

#### Specificațiile produsului

Procesor: AMD Turion 64 X2 TL-52 (1,6GHz) / TL-56 (1,8 GHz) / TL-60 (2,0GHz)

Ecran: 12,1 inci 1280 x 800 "twist and touch" LCD

Memorie: 1GB DDR2 SDRAM

Hard disc: 80GB până la 200GB SATA HDD

Placă grafică: nVidia GeForce Go 6150

Unitate optică: Lightscribe Super Multi DVD Writer (+/-R +/-RW) cu suport Double Layer  
Intrări/ieșiri: Difuzoare Altec Lansing, 3 x USB 2.0, D-Sub VGA cu 15 pini, ieșire S-video, microfon-integrat, 3,5mm audio jack, RJ-11, placă de rețea: 10Base-T / 100Base-TX / 1000Base-T RJ-45, un port de expansiune 3, ieșire SPDIF/câști  
Dimensiuni: 306mm (lățime) x 224mm (lungime) x 313mm x 387mm (înălțime)  
Greutate: 2 kg



# Olympus VJ-10

**U**nul dintre cei mai cunoscuți producători de aparate foto din lume, Olympus, a dezvoltat publicului noul său proiect: un ceas deșteptător cu radio încorporat. VJ-10 care se poate sincroniza numai cu frecvențele AM și FM aduce cu el însă ceva cu totul neobișnuit: un HDD de 37 GB. Această soluție permite stocarea a 1250 până la 2500 ore de transmisii în fișiere WAV, în funcție de calitatea aleasă. Mai mult, portul USB 2.0 încorporat permite transmiterea conținutului audio din deșteptător pe PC sau pe stick. Pentru a putea asculta diferitele emisiuni înregistrate

într-o calitate cât mai bună, producătorul a echipat radioul cu două boxe stereo de tip SRS WOW XT. Acestea asigură o calitate a sunetului decentă chiar dacă VJ-10 este folosit în dormitor sau la birou. Din emisiunile înregistrate aveți posibilitatea alcătuirii unui playlist. Ecranul LCD de dimensiuni respectabile oferă toate informațiile necesare deocamdată doar în japoneză. Peste scurt timp însă se vor livra și versiunile în limba engleză.



VĂNTURACHE

www.olympus.co.jp

# Sony's Energy LINK USB

**N**u toată lumea posedă abilitățile și timpul necesar pentru a-și confecționa un încărcător artizanal dintr-o brichetă, o sârmă de cupru și o lanternă. Pentru cei care nu au skill-uri lui MacGywer, dar se află mult pe drum și au nevoie de energie mobilă poate fi atractivă noua soluție de la Sony. Energy LINK USB este partenerul ideal pentru cei care folosesc nenumărate gadget-uri alimentate prin USB. Acest dispozitiv reprezintă o soluție mobilă pentru încărcarea și folosirea acestor gadgets. În afară de funcția de intermediar pentru procesul de încărcare, producătorii au inclus în pachet și două baterii

reîncărcabile de tip Cycle Energy. Aceste baterii pot fi considerate veriga lipsă dintre bateriile alcaline și cele NiMH. Cele două surse de

energie mobile pot fi încărcate în doar trei ore, dar nu există încă informații despre puterea lor și timpul în care se consumă o încărcătură electrică.



Energy LINK USB va apărea pe rafturile magazinelor la începutul verii, urmând să aibă un preț de aproximativ 35 dolari.

VĂNTURACHE

www.sony.com



# Razer Pro|Type Keyboard

**R**azer Tarantula se numără printre tastaturile de vis ale jucătorilor. Design-ul rafinat, butoanele suplimentare, tastele speciale și întreg conceptul pe care se bazează Tarantula, fac din ea una dintre cele mai bune tastaturi existente la ora

actuală - cel puțin dacă vine vorba de gaming. Acum Razer i-a găsit și o altă utilitate docking station-ului amplasat în partea superioară, deasupra tastelor, lărgind categoria de consumatori luați în colimator de celebra arahnidă. Transferând produ-

sul departamentului Pro Solutions și schimbându-i culoarea în alb, s-a născut Razer Pro Solutions Pro|Type Multimedia Keyboard, care se adresează fanilor multimedia. La docking station-ul ușor modificat putem atașa iPod-ul nostru favorit, conferindu-i noi funcții tastaturii.

Nu doar că această soluție este mult mai elegantă și mai practică decât conectarea la un simplu cablu USB, dar tastele suplimentare permit manevrarea mult mai ușoară și mai comodă a

player-ului, indiferent dacă e vorba de management-ul sau redarea conținutului multimedia. Razer Pro|Type Keyboard poate fi achiziționat deja de pe Amazon la un preț de aproximativ 130 dolari. Razer nu a neglijat nici recenta și fructuoasă colaborare cu Microsoft (în urma căruia s-au născut Microsoft Habu și Microsoft Reclusa), zvonurile spunând că ni se pregătește și o versiune cu docking station pentru Zune.

VÂNTURACHE

## Bateriile USB și moda

**D**eși mulți nu le-au acordat prea multe șanse de supraviețuire, considerându-le rezultatul plictiselii unui inventator nebun, bateriile reîncărcabile direct de pe portul USB au devenit un adevărat succes. Popularitatea acestor baterii s-a dovedit a fi așa de mare încât producătorul Moixa Energy a anunțat lansarea unei game colorate a bateriilor.

Noile baterii vor fi disponibile în diferite culori și mai multe formate (AA, AAA, baterii de 9V și baterii speciale pentru telefoane mobile, camere digitale și console de jocuri portabile). Decizia de a îmbrăca sursele de energie în culori pastel se pare că a fost rezultatul nevoii consumatorilor de a ține pasul cu moda.

Deoarece bateriile sunt reîncărcabile și pot fi folosite de nenumărate ori, cei de la Moixa Energy doresc să ofere soluții care să se potrivească cu lumea

vizuală și culorilor aparatelor electronice pe care le folosim. Înregistrarea cererilor pentru bateriile de diverse culori a început pe data de 1 aprilie.

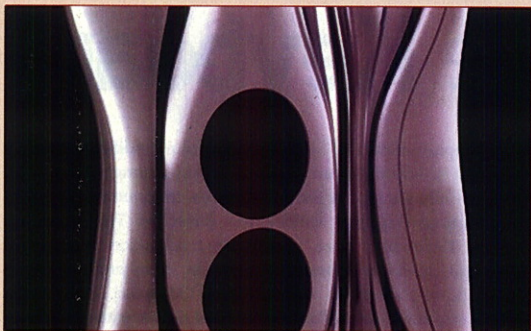
CEO-ul Simon Daniel a mai adăugat că inginerii firmei lucrează în prezent și la un design de camuflaj pentru militari, un design Țărtan pentru scoțieni și doresc să apeleze și la ajutorul celor mai renumiți designeri ai lumii modei pentru a lărgi mai mult gama de modele disponibile.

Prețul unui pachet de două baterii AA reîncărcabile de pe portul USB este de 17 euro, nu există însă informații despre prețul variantei colorate. Nu uitați: luarea precomenzilor a început pe 1 aprilie, la adresa [www.usbcell.com/product/10](http://www.usbcell.com/product/10).

VÂNTURACHE







# KEF Muon

**N**u, nu e vorba de decorurile împrumutate de la filmările lui Men in Black III și nici de vreun OZN agățat din Area 51. Muon sunt noile boxe ale firmei KEF (o adevarată legendă în domeniul echipamentului audio profesional), proiectate de designer-ul industrial Ross Lovegrove. Confectionate din aluminiu special, boxele de doi metri au un design diferit de tot ce am văzut acum. Planificate să fie atracția principală a firmei KEF în cadrul expoziției de la Milano din aprilie a.c., cele două boxe reprezintă niște prototipuri, fără prea multe șanse de a ajunge vreodată în comerț. Muon nu se remarcă însă numai datorită formelor sale, dar și grație

calității acustice cu care se poate lăuda. Găzduind un sistem de difuzoare cu patru canale, boxele se pot lăuda cu niște bași deosebit de puternici.

Producătorul a încorporat câteva dintre cele mai avansate tehnologii ale sale cum ar fi Acoustic Compliance Enhancement. Scopul inginerilor și design-erilor a fost să producă niște boxe care întrușipează conceptul de sunet organic. Deși nu știm exact dacă s-au referit la ciripitul păsărilor sau la mugetul vacilor din grajd, când au vorbit de organic, recunoaștem că boxele sunt impresionante. Organic vorbind...

VĂNTURACHE

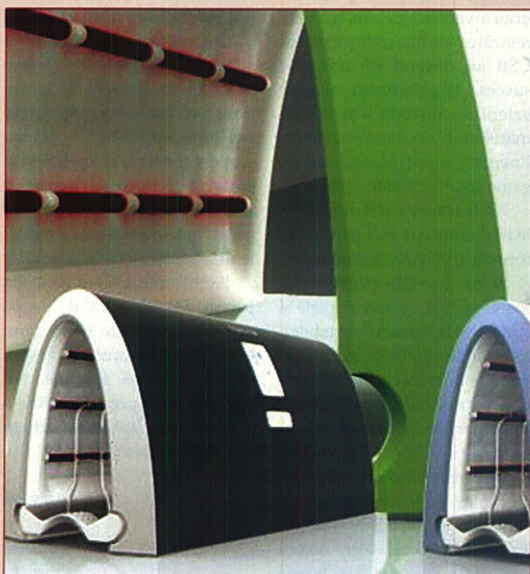
# Mool Hood Toaster

**Ș**i dacă tot e aprilie și vorbim de design-uri neobișnuite să aruncăm o privire și în zone mai puțin elevate și să trecem din grădina muzelor muzicii pe tărâmul zânelor de bucătărie. Având laptop-uri inspirate după Ferrari, Lamborghini sau Maybach, ceasuri deșteptătoare cu care comunicăm pe cale vocală, câini electronici cu iPod încorporat și toalete care se trag singure, nu putem să ne lăsăm mai prejos nici în domeniul ustensilelor de bucătărie. Pentru a ne putea lăuda cu statutul de consumatori ai tehnologiei secolului XXI, trebuie să achiziționăm în mod obligatoriu unul dintre toasterele proiectate de Atil Kizilbayir.

Acest toaster neobișnuit nu respectă nicio regulă menită

să-și protejeze utilizatorul, nu este deloc sigură și nu poate fi folosită de copii, eficiența sa de a încălzi pâinea este catastrofală, dar arată foarte bine, indiferent de culoarea aleasă. Nu se știe încă dacă sistemul bazat pe un "coșciug" fix și o tăviță mobilă reprezintă un pericol la adresa vieții umane după cum nu se cunoaște exact nici dacă reușește să prăjească pâinea în mod corespunzător, dar anumiți bogătași și snobi ai design-ului industrial sunt deja în limbă după el. După Mool Hood Toaster, așteptăm cu interes prototipul toaster-ului care ne garantează că pâinea prăjită nu va ateriza niciodată pe fața unsă cu margarină.

VĂNTURACHE





# Dragon I iPod Dock

**N**u doar playerele multimedia se răspândesc rapidoma floricelelor trezite de venirea primăverii, dar și diferitele accesorii se răspândesc cu viteza focului care mistuie tot ce le iese în cale. Cel mai celebru player rămâne inevitabilul și indubitabilul iPod. Nu prea mai există firmă, mică sau mare, care să nu încerce să profite de succesul player-ului celor de la Apple.

Între puzderia de accesorii și servicii, cele mai populare s-au dovedit a fi diferitele docking stations care, pe lângă că înlocuiesc perechea de căști a iPod-ului cu un număr variabil de boxe, adaugă și noi funcții player-ului. Unul dintre cele mai remarcabile docking stations este noua odraslă a

celor de la Smart Design, botezat Dragon I. La o primă vedere ne dăm seama că numele este inspirat de cele patru "capete"

ale docking station-ului, care reprezintă de fapt patru boxe minuscule cu o capacitate de 5W fiecare. Brațele pe care sunt amplasate aceste speakere sunt confecționate dintr-un material care permite răscucirea și stâlcirea lor după voie. Producătorii s-au gândit și la cei mai

comozi, oferind lângă player o telecomandă minusculă. Disponibil în combinația de culori roșu cu negru, Dragon I va putea fi comandat de la sfârșitul lunii aprilie la prețul de 249 euro.

VĂNTURACHE



## Cel mai puternic laptop al lumii

**C**el puțin așa se laudă CompAmerica de fiecare dată când scoate un laptop nou. Unii chiar au fost

tentați să-i creadă și să-i privească ca pe un producător dornic să răspundă nevoilor jucătorilor. Mai devreme sau mai târziu

însă, ne maturizăm și lăsăm nai-vitatea la o parte, realizând faptul că avem de-a face cu o firmă care reambalează produsele altora fără să aducă nimic nou (tocmai ca Eurocom sau Rock). Astfel, și noul Orca Extreme, reprezintă o reîmpachetare a unui laptop produs de Clevo, și anume a modelului D900C.

Chiar și așa laptop-ul de dimensiunile unei balene se poate lăuda cu caracteristici impresionante cum ar fi procesorul Core 2 Extreme CPU, cele două plăci grafice nVidia

GeForce 7950 GTX legate în SLI, memorie de până la 4GB RAM, ecranul TFT de 17 țoli și cele trei hard discuri care, legate în RAID 0, oferă o capacitate de până la 600 GB.

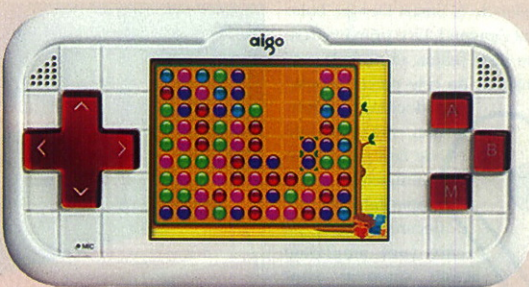
Mulți dintre noi nu se pot lăuda cu un astfel de PC, darămite un notebook cu astfel de dotări. Prețul laptop-ului balenă începe de la 2.600 dolari.

VĂNTURACHE



# Aigo's F989 / MP-E817

**E**xistă viață și dincolo de Nintendo DS și Sony PSP, respectiv de Zune și iPod. Firmele asiatice mai mult sau mai puțin cunoscute încearcă din răspuți să ne demonstreze acest lucru și se iau la trântă cu produsele titanilor. Printre ei se numără și Aigo, ale căror produse încep să devină din ce în ce mai cunoscute și în Europa. Noile lor PMP (portable multimedia players) se bazează pe ideea că această categorie de produse nu le mai este rezervată exclusiv adulților. F989 și MP-E817 se adresează în mod direct generației tinere, având un design prietenos (deși



cam pueril). Mai ales F989 ne amintește de produsele Disney sau Toy Quest. Deși prezentat ca PMP, acest gadget este mai degrabă un sistem de joc portabil cu un ecran QVGA de 2,4

toți, cu slot pentru memory card SD, cu cameră foto de 1,3 megapixeli, cu radio FM și microfon încorporate, cu e-book reader, cu software de afișare a imaginilor, cu ceas/

calendar/ cronometru, calculator și, mai presus de toate, zece jocuri preinstalate. Acesta poate reda bineînțeles și fișiere SFW/AVI cu viteze de până la 30fps - ceea ce este mai mult decât suficient pentru a urmări un episod din Power-puff Girls sau Scooby Doo. MP-E817 se poate lăuda cu un design mai rafinat, cu memorie încorporată (1 sau 2 GB) și cu slot pentru cardurile de memorie de tip miniSD. Produsele ce vor apărea pe rafturile magazinelor încă înainte de sfârșitul primăverii nu au încă un preț.

VĂNTURACHE



## OCZ Trifecta

**O**CZ, cunoscută până acum mai ales datorită modulelor sale de memorie și surselor de putere, a început să-și lărgescă paleta producând periferice, plăci video și sisteme de răcire inovatoare. Una dintre noile invenții ingenioase ale firmei este

Trifecta, un gadget deosebit de util la casa omului. Trifecta combină avantajele cardurilor de memorie SD și MicroSD cu cele ale portului USB, dând naștere pe de o parte la un card reader minuscul și pe de altă parte la un stick USB de mărimi reduse. A treia funcție a gadget-ului

este de adaptor: cu ajutorul lui se poate transforma orice card MicroSD într-un card SD de 66X. Gadget-ul se va dovedi a fi deosebit de util fanilor fotografiei, respectiv celor care se incurcă în jungla for-



matelor de carduri de memorie suportate de telefoanele mobile moderne.

VĂNTURACHE





## Skip-Away

**D**upă ce ți-ai salvat cele mai importante fișiere din calculator pe CD sau DVD, te lași pe spate crezând că ai făcut o treabă bună și arhivele tale sunt în siguranță. S-ar putea însă ca peste ceva timp să ai surpriza că discurile în urma folosirii lor au ajuns zgâriate și pe anumite porțiuni unitatea din PC nu le mai citește. Ori

poate discurile cu jocuri de PS2 au devenit prea uzate și consolele nu le mai citește. În aceste cazuri se va dovedi a fi deosebit de util noul produs al celor de la VenMill, botezat Skip-Away. Singura funcție a acestui gadget este repararea DVD-urilor și CD-urilor zgâriate. Spre deosebire de alte astfel de mașinării care încearcă să repare discurile

folosind șmirghel foarte fin sau apă, Skip-Away apelează la noua tehnologie OptoClear. Procesul de reparație presupune înmuierea stratului de plastic, apoi comprimarea acestuia pentru a obține din nou o suprafață netedă și uniformă. Procesul de reparație nu ia mai mult de trei minute, aparatul dispunând și de o funcție de

curățare ce îndepărtează impuritățile de pe disc în mai puțin de 10 secunde. Aparatul care cântărește aproximativ două kilograme va apărea în comerț pe la mijlocul verii la un preț de aproximativ 250 dolari. Dacă merită? Când vine vorba de colecții unice și irecuperabile, nici nu se pune problema!

VĂNTURACHE

## N-Gage se întoarce

**U**nul dintre cele mai cunoscute modele ale gamei de telefoane Nokia, se întoarce. Iână să ne încante însă cu noul telefon (dacă va exista vreunul), firma dezvoltă de zor platforma N-Gage v2. Așa că mult așteptata întoarcere se referă la partea de software și nicidecum la cea de hardware (cel puțin pentru moment). Noul sistem va fi încorporat pentru început în modelele din seria smart, cum

ar fi de exemplu seria 60. Compania se așteaptă să dea lovitură prin această acțiune, preconizând că la începutul lui 2008 cele mai bune jocuri mobile vor fi cele de pe N-Gage. Noul sistem seamănă cel mai bine cu cel realizat de Microsoft prin Xbox Live Arcade: pe lângă usernames, profiles, friends list, gamer points și alte chichițe menite să vândă și să motiveze, accentul principal se va pune pe jocurile de tip arcade create

de studiouri ca EA sau Gameloft. Nu se știe dacă suita de aplicații N-Gage v2 va fi deja inclusă în noile modele din seria 60, dar este sigur că va putea fi încărcată în telefoanele de acest tip, permițând accesul la serviciu.

În comparație cu Nintendo DS și PSP



jocurile par cam subțirele, dar sunt mult mai bune decât obișnuitele jocuri pe care le-am putut vedea până acum în telefoanele mobile.

VĂNTURACHE



# Mobilul Tamagotchi

**S**i acum, o veste îmbucurătoare pentru cei ca fratele Paul care, pe lângă anime și diferitele activități educative executate în timpul urmăririi serialelor japoneze cu surioare asiatice, nu mai au timp de domnișoarele în carne și oase. Bandai și Playphones și-au unit forțele pentru a readuce în centrul atenției cea mai mare invenție a anilor '90: Tamagotchi-ul. Nou concept este al unui telefon mobil prepaid care este îmbibat de inconfundabilul spirit al jucăriei japoneze. Pe lângă design-ul rozaliu și plin de creaturi puerile, acest telefon mobil oferă posibilitatea evadării din lumea obișnuitelor aplicații pentru telefon și de a-ți

crește propriul animal între două convorbiri. Pe lângă un wallpaper special cu tamagot-

chi, fiecare telefon va conține și o versiune îmbunătățită a jocului original. În plus, fiecare con-

vorbire purtată poate să aducă o nouă etapă în viața animalului tău favorit, fără să existe riscul decedării favoritului în cazul neachitării facturii curente. Dacă totuși moare săracul micuț poate vor fi redeschise și porțile cimitirelor de tamagotchi, astfel ca spiritele compuse din coduri binare ale animalelor virtuale să se poată odihni în liniște pe plaiurile ridicate de producătorii îmbogațiți din prostia umană. Celulele tamagotchi vor apărea în vara acestui an și vor fi comercializate pentru aproximativ 100 dolari. Astea fiind spuse, cei interesați știu ce cadou să-i cumpere lui Paul.

VĂNTURACHE

# Vertu Ascent cu gust de Ferrari

**V**ertu este în lumea telefoanelor mobile exact ce este Ferrari în lumea mașinilor sport: o oportunitate ca cei putred de bogați să cheltuiască o sumă de bani enormă pe ceva ce nu le este util mai deloc.

Astfel nu ne mai mirăm că cele două companii au ajuns să zămislească un copil comun, destinat puținilor norocoși care se pot mândri că sunt fericiți proprietari ai unui bolid italian pur-sânge. Ediția limitată trasă în piele neagră și roșie botezată "Ferrari Challenge" este de fapt o ediție specială a modelului Ascent. Acesta va fi fabricat în

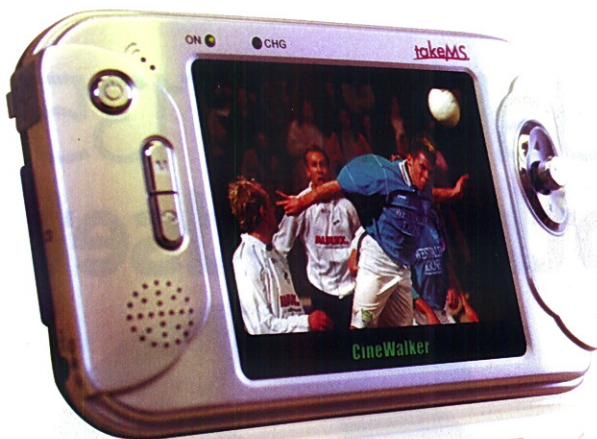
doar 1947 exemplare, fiecare model purtând asupra lui în afară de bijuteriile obișnuite și ecranul din safir, și emblema Ferrari, respectiv un element de decor pe verso care ar trebui să ne amintească de pedala de accelerație (sau poate de frână) a unui bolid.

Chiar dacă nu se știe dacă sunt în lume 1947 de oameni care să-și permită și să-și doarească un astfel de telefon mobil, producătorul va termina fabricarea telefoanelor până în luna iulie a acestui an.

VĂNTURACHE







# TakeMS MP4-Player CineWalker

**P**ornind la drum, avem deja posibilitatea să luăm cu noi nu doar muzica preferată, ci să ne delectăm vizionând filme sau videoclipuri. Cea mai ușoară metodă este folosirea unui PMP (portable multimedia player), produse care au invadat piața românească asemenea lăcustelor care au zărit un lan de grâu virgin. Dintre acestea se disting diferitele mp4 playere, care atrag simpatia cumpărătorilor cu prețul și dimensiunile reduse. Singurul dezavantaj al acestor playere este ecranul mic, ce strică pofta și celui mai înverșunat cinefil. Un bun compromis poate fi însă produsul oferit de takeMS, care se poate mândri cu un ecran de 2,5 țoli. Mai mare decât concurenții care încearcă să imite design-ul iPod, CineWalker, pe lângă faptul că este ușor de manevrat, oferă toate atributele unui PMP din categoria superioară. În privința formatelor audio, CineWalker oferă suport pentru fișierele MP3, WMA și WAV, care pot fi redate fie prin speaker-ul încorporat, fie prin căștile incluse în pachet. Deoarece puterea micuței boxe este destul de limitată, recomandăm folosirea căștilor (acestea sunt identice cu cele oferite la mp3 player-ul deja prezentat). CineWalker poate fi folosit și pe post de reportofon, pe lângă speaker producătorii

încorporând și un microfon. Pe plan video, ecranul de 256.000 de culori, poate vizualiza atât fișiere .jpg, cât și fișiere video comprimate în formatul .asf. Producătorul a inclus în pachetul player-ului și un software care convertește filmele din format avi sau mpeg, în formatul .asf recunoscut de player. Cei care își doresc un ecran mai mare pot folosi ieșirea video pentru a conecta CineWalker la televizor. Stocarea datelor se poate face pe memoria internă de 128 MB sau pe un card SD. Slot-ul din aparat recunoaște carduri de memorie de până la 1GB. Printre facilitățile suplimentare se numără calendarul și ceasul, respectiv două jocuri preinstalate: **Snake** și **Tetris**. Din păcate, calitatea acestora rămâne cu mult în urma jocurilor de pe telefoanele mobile. Datele se pot transfera în aparat sau pe cardul de memorie prin intermediul portului USB 2.0. De asemenea, aparatul funcționează și ca un SD card reader. Conținutul pachetului este destul de bogat, producătorul incluzând pe lângă cabluri, CD cu drivere și utilitare, manual și o husă de protecție precum și un acumulator reîncărcabil. Pentru prețul de circa 70 euro, CineWalker este cel mai de temut concurent al lui iPod Shuffle.

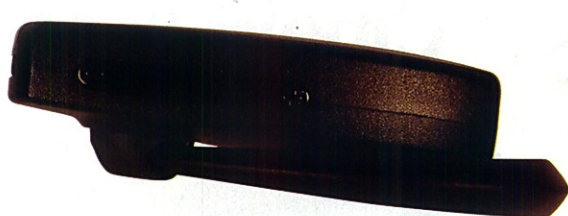
VĂNTURACHE





# Jabra BT135

## Bluetooth Headset



**S**ă vorbești la telefonul mobil este ceva normal și pentru mulți dintre noi este obligatoriu, dar ce faci când ești la volanul unui vehicul sau dacă în timp ce vorbești la telefon vrei să scrii pe laptop un text? Ei bine, în multe cazuri un sistem headset sau mâini libere este mult mai comod decât utilizarea clasică a telefonului mobil.

Așadar, iată că Jabra a lansat un headset care se deosebește de restul headset-urilor apărute pe piață, având un cauciuc ce merge mână în mână cu urechea de fiecare dată când e utilizat. Headset-ul se potrivește ambelor urechi. Pe BT135 găsim un total de trei butoane și un LED de culoare albastră. Două

butoane sunt localizate pe partea superioară a dispozitivului și se folosesc pentru ajustarea volumului. Butoanel frontal servește ca buton de pornire/oprire, răspundere/închidere convorbire și "mute". BT135 dispune de o mufă mamă care îi permite încărcarea de la un adaptor AC, cablu PC USB sau încărcător de mașină. Dispozitivului Bluetooth Jabra îi trebuie o perioadă inițială de încărcare de cca. două ore, după care trebuie să apeși butonul răspundere/închidere convorbire până când LED-ul de culoare albastră se aprinde, și

incepi să cauți via Bluetooth dispozitivul BT135. După găsirea acestuia introduci parola pe care nu o "știe nimeni", 0000, și se va încheia procesul de sincronizare. Statutul headset-ului se poate monitoriza cu ușurință pentru că la fiecare trei secunde LED-ul va "sclipi" când este în modul așteptare sau va lumina continuu când bateria acestuia este pe terminate.

### Cum vorbim prin intermediul lui BT135?

Pentru a obține performanța optimă, manualul lui BT135 ne recomandă să poziționăm telefonul mobil pe aceeași parte cu dispozitivul Jabra.

În teste, am obținut cea mai bună calitate a sunetului și nu

s-a auzit zgomote nedorite pe parcursul convorbirii. În plus, microfonul omnidirecțional s-a dovedit a avea o fidelitate bună, oferind un sunet curat pentru cel care ne ascultă la capătul celălalt. Jabra BT135 ne-a oferit în jur de 8 ore de convorbire, și câteva zile în modul așteptare.

### Ultimele cuvinte...

Jabra BT135 este un headset care îți oferă libertatea de care ai nevoie. Este ușor, compact, confortabil și ușor de folosit. Mai mult, durata de viață a bateriei e destul de lungă și ne ajută să purtăm convorbiri ore întregi.

DORIAN



**Specificațiile dispozitivului**  
 Versiune Bluetooth necesară: Bluetooth v2.0  
 Profile Bluetooth suportate: Headset și Hands-free Profiles  
 Rază de operare: 10 m  
 Timp convorbire/așteptare: 8 ore / 170 ore  
 Caracteristici: răspundere/închidere convorbire, apelare cu voce, respingere apel, apel în așteptare, reținere apel, mute  
 Dimensiuni: 51 x 24 x 19 mm  
 Greutate: 14 grame



"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAȚ AȘA!..."

Jules Verne



TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică  
la cel mai mare forum IT&C din România!



RCS & RDS - furnizor exclusiv de  
internet și telefonie la CERF 2007

9 - 13 mai 2007, ediția a XVI-a  
Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK**

Tel: 224.37.33, [office@expotek.ro](mailto:office@expotek.ro), [www.cerf.ro](http://www.cerf.ro)





# DVD-RW în test

**D**ouă unități optice DVD/CD de ultimă generație în teste - Sony și Philips - luptă cot la cot pentru a oferi cel mai bun pachet "optic" pentru orice unitate centrală!

Acum când unitățile Blu-Ray și HD-DVD și-au făcut apariția pe piață la prețuri care ne golesc buzunarele și ne obligă să ne luăm credit de la bancă pentru a le putea achiziționa, producătorii încă se mai "gândesc" la utilizatorul obișnuit și iată că au lansat unități optice - noi - care pot scrie doar clasițele DVD-uri sau CD-uri. Așadar am cumpă-

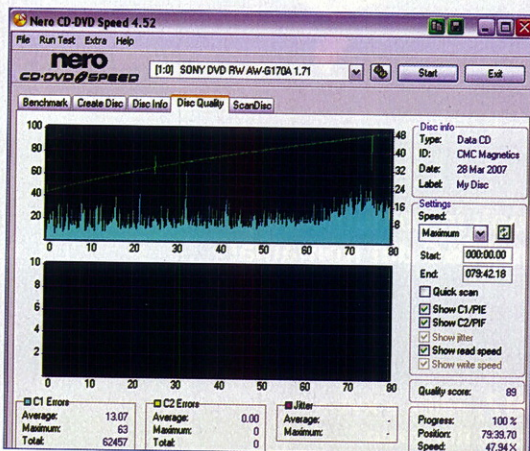
rat două unități optice DVD+/RW de ultimă generație dintr-o țară care face parte din Uniunea Europeană pentru a constata cum se prezintă respectivele mărci și în alte țări decât România. Magazinele din România încă mai au gripa "nu avem în stoc respectivul produs, ne pare rău!" De aceea, am preferat să încercăm și alte piețe de desfacere care sunt mult mai mature ca și piața românească. Așadar să îi vedem pe cei doi care ne vor "grava" cu laser discurile DVD sau CD pe care, noi, oameni obișnuiți "le mai avem

acasă", că "noo" sper pe sfârșitul anului să ne cumpărăm "Blu-ray sau HD-DVD la preț de ofertă!"

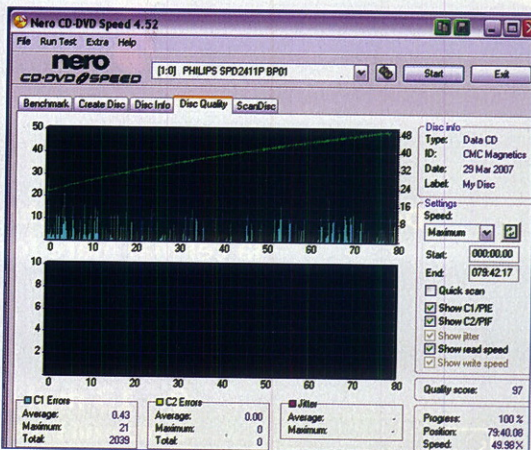
## SONY AW-G170A - versiune Firmware 1.71

Sony este o marcă ce dispune de un ecou larg și datorită produselor cu un design deosebit precum și fiabilității acceptabile. Dispozitivul de față AW-G170A a fost achiziționat din Germania și a costat 59,99 euro. Probabil că la noi în țară este mai ieftin pentru că, de obicei, în România se vinde fără pachet-

ul software sau mai bine spus "bulk". Unitatea optică de la Sony AW-G170A, include în pachet pe lângă manual și clasicele șuruburi de asigurare a unității în carcasă și soft-ul de scriere NERO 7 ESSENTIALS. Ce să vă spun, la prețul aproximativ de 200 lei, obții pe lângă unitatea de inscripționare și programul Nero 7 care e destul de complex și îți facilitează scrierea discurilor optice. Iar dacă te-ai obișnuit cu programul Nero, ei bine atunci merită din plin să-ți achiziționezi o unitate optică împreună cu

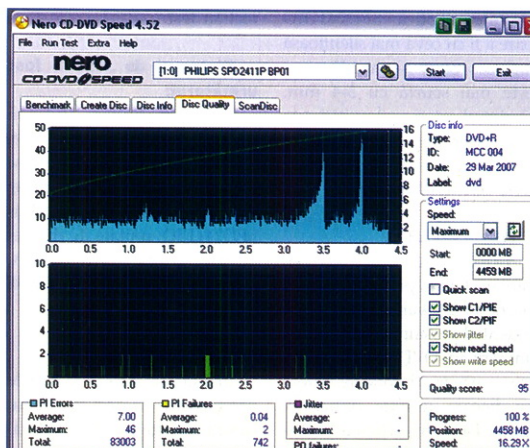


DISC QUALITY CD+R - Sony



DISC QUALITY CD+R - Philips





DISC QUALITY TEST GRAFIC DVD+R scris cu 16x viteze - Philips

acest software. Dacă ești unul dintre cei care vor să facă economie, atunci îți propun să-ți cumperi unitatea dorită fără software suplimentar și să descarci gratuit programul de înscrisiune CDBurnerXP Pro 3.5.101.6 Alpha 2.

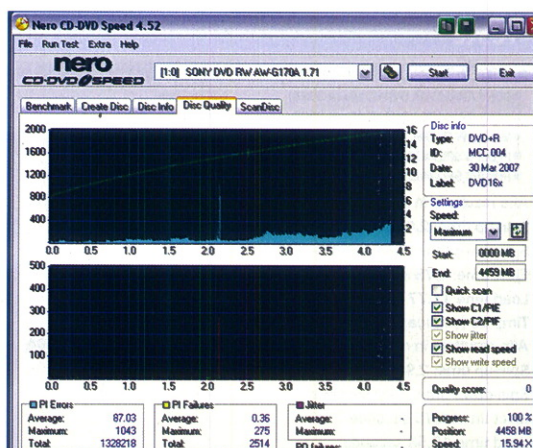
Înainte de a testa unitatea optică Sony, am căutat pe mai multe site-uri ale companiei, ultimul Firmware pentru această unitate. În fine, după lungi căutări, nu am găsit nici cel mai mic detaliu pe site-urile Sony despre unitatea optică AW-G170A. Așadar, nervos nevoie mare, am căutat pe bătrânul Google, unde am găsit ultimul Firmware versiunea 1.71 pentru AW-G170A. Unitatea, în timpul operării, produce un zgomot acceptabil, partea frontală este colorată în negru, iar butonul de "eject-are" a sertarului, după părerea mea putea fi finisat mai bine. Led-ul care indică activitatea unității este

verde, iar în caz de urgență există un orificiu ce permite introducerea unui ac pentru a deschide "ușa" unității optice.

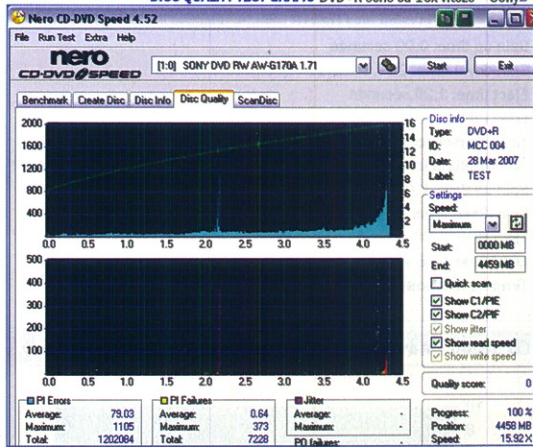
#### PHILIPS SPD2411BD - versiune Firmware BP01

Ca o curiozitate, Philips este inventatorul Compact Discului; spre deosebire de Sony, site-ul Philips este impecabil și nu am nimic de reproșat la acest capitol. Și acest dispozitiv a fost achiziționat tot din Germania la prețul de 59,99 euro. Cum spuneam în rândurile de mai sus, site-ul companiei Philips este excepțional, astfel că, la secțiunea suport, am putut descărca soft-ul Philips Intelligent Agent, ce actualizează firmware-ul unității optice. Acest program poate fi programat să verifice dacă există actualizări pentru unitatea optică Philips - spre exemplu o dată la 10 zile.

Versiunea de Firmware BP01



DISC QUALITY TEST GRAFIC DVD+R scris cu 16x viteze - Sony



DISC QUALITY TEST GRAFIC DVD+R scris cu 18x viteze - Sony

care era instalată la momentul testării era ultima versiune. În interiorul pachetului se găsește unitatea optică protejată mult mai eficient, dacă e să facem comparație cu pachetul Sony. Pe lângă cele patru șuruburi, mai găsim manualul de utilizare și instalare a unității precum

și softul de înregistrare a discurilor optice DVD/CD, Nero 7 Essentials. Led-ul care indică activitatea unității are dimensiunea unui vârf de ac și este de culoare verde. Și această unitate are un orificiu care permite introducerea unui ac pentru "eject-are de urgență a ușii".

Unitate optică	Disc optic	Viteza medie	Viteza la start	Viteza la sfârșit	Acces aleator	Acces 1/3	Acces Full	Utilizare procesor	1x	2x	4x	8x	Total	Date scrise	Burst rate
Sony AW-G170A 1.71	DVD+R	11.91x	6.58x	15.93x	126 ms	150 ms	238 ms	Utilizare procesor	28%	9%	15%	29%	81%	4,36 GB	42 MB/s
Philips SPD2411P BP01	DVD+R	12.18x	6.79x	16.27x	118 ms	138 ms	203 ms	Utilizare procesor	5%	8%	24%	91%	128%	4,36 GB	41 MB/s
Sony AW-G170A 1.71	CD+R	36.56x	20.84x	47.98x	156 ms	155 ms	244 ms	Utilizare procesor	19%	1%	1%	3%	24%	79:42.18	37 MB/s
Philips SPD2411P BP01	CD+R	37.24x	21.75x	49.37x	91 ms	101 ms	154 ms	Utilizare procesor	2%	3%	7%	11%	23%	79:42.17	31 MB/s



## Teste

## Timp real de scriere

■ SONY AW-G170A DVD+R 16x (4,35GB)	6:09 minute
■ SONY AW-G170A DVD+R 18x (4,35GB)	5:35 minute
■ SONY AW-G170A CD+R 48x (700 MB)	3:13 minute
■ PHILIPS SPD2411BD DVD+R 16x (4,35GB)	6:03 minute
■ PHILIPS SPD2411BD CD+R 48x (700 MB)	2:49 minute

## Alte rezultate în cazul unui CD+R rulat pe unitatea SONY AW-G170A

Spin-up time: 2,60 secunde

Spin-down time: 3,37 secunde

Eject time: 1,75 secunde

Load time 11,77 secunde

Timp de recunoaștere: 0,00 secunde

## Alte rezultate în cazul unui DVD+R rulat pe unitatea SONY AW-G170A

Spin-up time: 2,93 secunde

Spin-down time: 3,40 secunde

Eject time: 1,75 secunde

Load time 15,58 secunde

Timp de recunoaștere: 0,27 secunde

## Alte rezultate în cazul unui DVD+R rulat pe unitatea PHILIPS SPD2411BD

Spin-up time: 0,00 secunde

Spin-down time: 2,71 secunde

Eject time: 1,28 secunde

Load time 1,26 secunde

Timp de recunoaștere: 14,12 secunde

## Alte rezultate în cazul unui CD+R rulat pe unitatea PHILIPS SPD2411BD

Spin-up time: 0,00 secunde

Spin-down time: 4,65 secunde

Eject time: 1,28 secunde

Load time 1,26 secunde

Timp de recunoaștere: 6,75 secunde

Unitatea optică SPD2411BD pare a fi cu ceva mai silențioasă față de cea Sony și în adâncime este mai scurtă cu 3-4 mm. Designul exterior al unității este mai prietenos. Dar acum să vedem cum s-au comportat în teste cele două unități.

## Cum am testat?

După ce am instalat fizic fiecare unitate în parte, am folosit pachetul software Nero Express Essential versiune 7.2.3.4, unde am scris un DVD și un CD pentru a măsura timpul de scriere cu fiecare unitate optică în parte. De asemenea, cu utilitarul Nero CD-SPEED 4.52 am scanat discul optic pentru a mă asigura că nu are sectoare defecte.

Tot cu acest utilitar am testat viteza discului optic, dar și calitatea scrierii realizate de fiecare unitate în parte pe câte un DVD/CD marca Verbatim. De asemenea, am mai rulat două teste pe care le realizează programul Nero și anume: Advanced DAE Quality Test și Advanced DAE Error Cor-

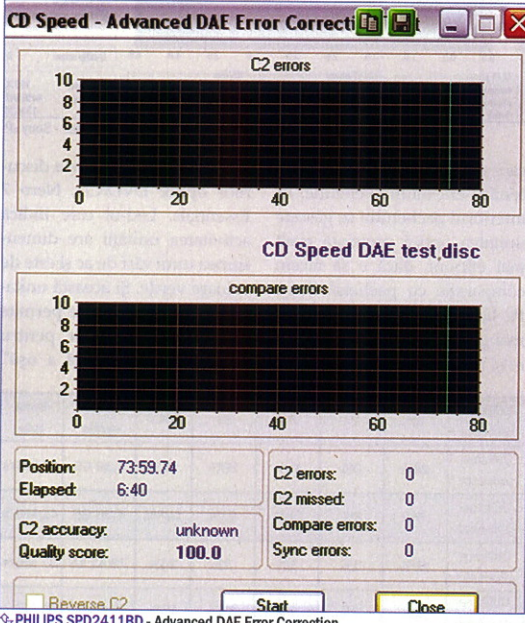
rection Test.

## Sistemul de test a fost următorul:

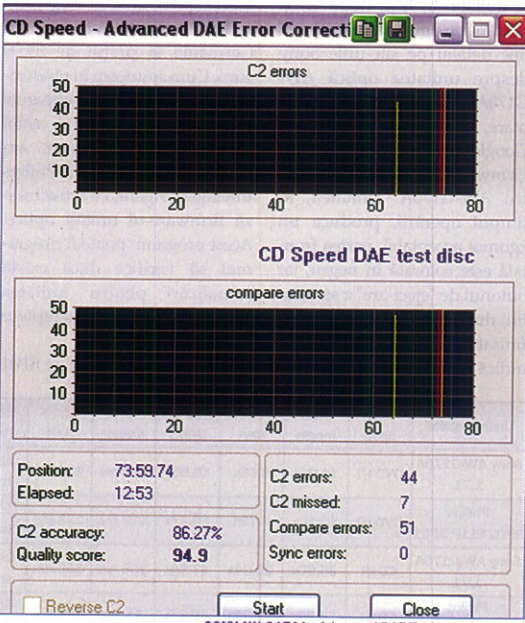
Procesor Extrem Edition Pentium 4 3,2 GHz (socket 478), memorie RAM 1 GB, hard disc WD de 250 GB, unități optice: Sony AW-G170A și Philips SPD2411BD; unitate de dischetă, placă video GeForce 5200 FX, monitor CRT Samsung 795DF (TCO'03).

## Criteriile de calitate

Înainte de a trece la testele propriu-zise, aș dori să prezint câteva aspecte teoretice în evaluarea calității discului scris de o unitate optică, bazându-ne pe datele obținute în urma scanării cu programul Nero CD-DVD Speed. El evaluează calitatea discului optic DVD, numărând erorile și eșecurile PI. Standardul ECMA pentru DVD-R/RW și DVD+R/RW recomandă ca numărul total al erorilor PI în 8 blocuri ECC să nu depășească 220. O eroare PI este un rând de blocuri ECC, ce conține cel puțin un octet eronat.

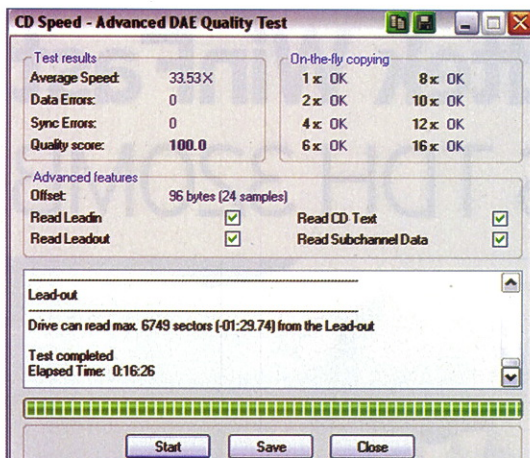


PHILIPS SPD2411BD - Advanced DAE Error Correction



SONY AW-G170A - Advanced DAE Error Correction





PHILIPS SPD2411BD - Advanced DAE Quality

Un rând conține 128 de biți, ultimii 10 biți ai acestuia conținând informația de paritate internă. Fiecare bloc ECC conține 208 rânduri, ultimele 16 rânduri conținând informații de paritate externă (un bloc ECC nu trebuie să aibă mai mult de 4 erori PI irecuperabile). Astfel, noi considerăm că un disc optic DVD este de calitate și este inscripționat la un standard calitativ, atunci când nu are mai mult de 220 de erori PI și 4 eșecuri/bloc ECC.

din teste rezultatele sunt dezamăgitoare, acestea sunt relative. Și vă explic de ce.

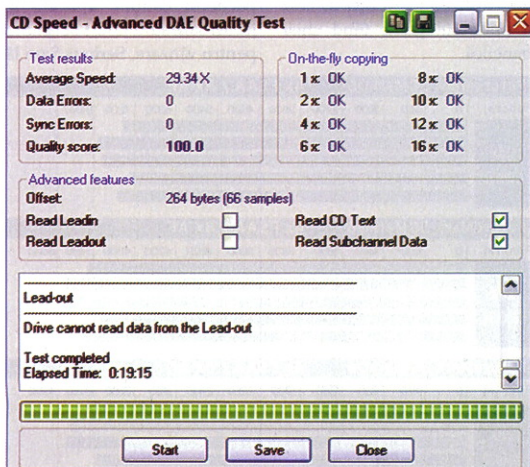
Orice actualizare Firmware pentru o unitate optică poate îmbunătăți radical performanțele unității de inscripționare dar și de citire.

De asemenea, aceste teste pe care le-am efectuat sunt valabile numai în condițiile particulare pe care le-am realizat, în alte condiții rezultatele se pot modifica radical!

DORIAN

## Precizare

Chiar dacă în unele cazuri



SONY AW-G170A - Advanced DAE Quality

## Concluzie pe baza fiecărui test realizat

### TEST (Nero) Disc Quality DVD+R

În acest test unitatea Sony s-a descurcat destul de slab. Adică am testat calitatea inscripționării cu unitatea Sony în cazul unui disc optic DVD+R Verbatim, la două nivele de viteză. Unui a fost la 16x și celălalt s-a efectuat la 18x. Practic din testele de viteză observăm că la 18x un disc DVD+R se scrie mult mai repede față de 16x. Așadar, un plus al unității Sony ar fi că ea poate scrie unele discuri de 16x și cu 18x viteze. Însă, cum spunem, calitatea inscripționării lasă de dorit în cazul unității AW-G170A. Chiar dacă am scris discul la 16x sau 18x viteze, erorile și eșecurile PI sunt cu mult sub standardul calității pe care trebuie să-l aibă un disc optic scris cu o unitate optică. Precizez că acest rezultat slab pe care l-a obținut unitatea Sony se poate corecta pe viitor cu un firmware nou. Deci, să vedem rezultate concrete: Sony AW-G170A a obținut în cazul unui disc optic DVD+R scris cu 16x (pentru că cel scris cu 18x a avut și mai multe erori) un maxim de 1043 erori PI și un maxim de 275 eșecuri PI. Interesant este că acest maxim s-a localizat de fiecare dată la mijlocul discului optic DVD+R, chiar dacă a fost scris cu viteze de 16x sau 18x. Iar acum să vedem performanțele unității Philips SPD2411BD. Aceasta a obținut în cazul unui disc optic DVD+R scris cu 16x un maxim de 46 erori PI și un maxim de 2 eșecuri PI. Chiar și programul de test Nero a acordat discului scris cu unitatea optică Philips 95 puncte dintr-un total maxim de 100. Iată că în acest test Philips SPD2411BD este cea mai bună unitate care se încadrează peste standardele cerute, ce recomandă un maxim de 220 erori PI și un maxim de 4 eșecuri PI.

**PRECIZEZ:** discul optic VERBATIM de 16x este un disc optic de calitate și nu a influențat în niciun fel rezultatele obținute de vreo unitate testată!

### TEST (Nero) Disc Quality CD+R

Atât în cazul discurilor DVD+R cât și CD+R, unitatea PHILIPS a obținut cele mai puține erori. Astfel, Sony a obținut 63 erori C1, iar Philips a obținut 21 erori C1.

### Advanced DAE Error Correction

Aici, scorul obținut de Philips a fost de 100 puncte cu acuratețea C2 necunoscută, iar scorul afișat pentru unitatea Sony a fost de 94,9 și acuratețea C2 a fost de 82,27%. Orice comentariu ar fi de prisos.

### Advanced DAE Quality

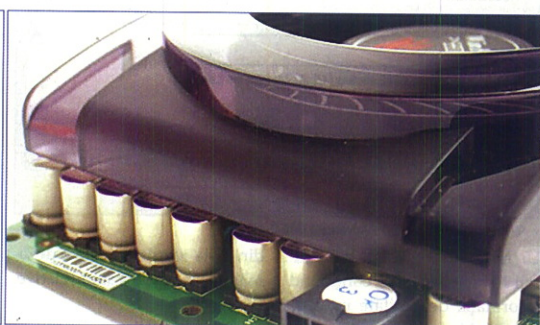
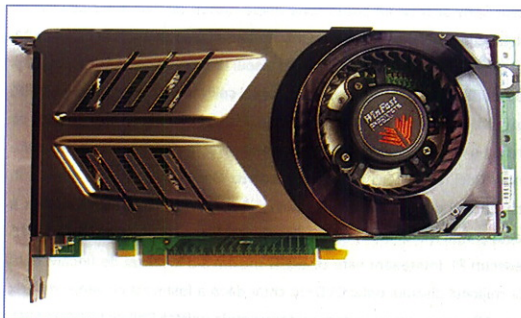
În acest test ambele unități au obținut 100 puncte.

### Concluzie

În testele de viteză realizate de Nero unitatea Sony s-a dovedit a fi mai bună decât PHILIPS, în cele practice unitatea Philips devansând modelul AW-G170A. Luând în considerare calitatea scrierii, evident, unitatea PHILIPS este alegerea mea ca și editor; probabil că Sony va rezolva "problema scrierii de calitate" sperăm cu lansarea unui nou firmware. Însă până atunci, un lucru este cert, dacă vrem o unitate optică pentru DVD-uri și CD-uri îți recomand marca Philips cu încredere.



# Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH 320MB



### Sistemul de test

- Processor - Intel Core 2 Duo E6700
- Placă de bază - Intel D975XBX
- Memorie - 2GB DDR2-800 Kingston HyperX
- Hard disc - Seagate 7200.7 SATA
- Sistem de operare - Windows XP Professional SP2

**Plăci grafice folosite:**

- Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH 320MB (ForceWare 97.92)
- MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC (ForceWare 97.02)
- Foxconn GeForce 8800 GTS 320MB (ForceWare 97.02)
- nVidia GeForce 8800 GTS 320MB (ForceWare 97.02)
- nVidia GeForce 8800 GTS 640MB (ForceWare 97.02)

**A**vând în vedere că se apropie o nouă dată de lansare, este inevitabil ca râșnița de zvonuri să fi pornit. Își va atinge oare nVidia ținta cu lansarea plăcilor grafice de clasă mijlocie din seria GeForce 800, adică modelele GeForce 8600 și 8500?

În momentul de față, produsul disponibil din lotul plăcilor grafice 8800 aflate în test este varianta GeForce 8800 GTS cu 320MB. Câțiva producători au îmbrățișat deja această variantă, din moment ce cantitatea mai mică de memorie permite ca

acest produs să fie vândut la un preț mult mai bun pentru consumatori. Așadar, vom analiza produsul Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH 320MB, oferit de compania Leadtek.

Versiunea cu 320MB din seria GeForce 8800 GTS Leadtek, are procesorul grafic tactat la 513MHz, iar memoria la 1584MHz. Situația nu este alarmantă, cât timp aceste diferențe minore nu afectează performanța în majoritatea cazurilor, creșterea frecvenței de ceas a nucleului grafic fiind chiar benefică.

Pe lângă vitezele de ceas, Leadtek a modificat de asemenea și sistemul standard de răcire, înlocuind învelișul de plastic cu versiunea personală cu aspect metalic, un aspect deosebit care nu aduce modificări semnificative de temperatură sau zgomot. Practic, designul și layout-ul general sunt aceleași la plăcile grafice din seria GeForce 8800 GTS, indiferent ca sunt cu 320MB sau cu 640MB. Printre accesoriile obișnuite, pachetul conține aplicații și jocuri care sunt titluri obișnuite pentru vânzare. **Serious Sam II**

Punctaj	1300	1600	1900	2500	3200	3800	7800	9100	10400	11700	13000
	LEADER WINFAST PX8500 GTS 1DH 320MB								11126		
1200	MSI N5880GTS-1D2320E-HD-OC								12094		
1024:32	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION								12145		
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB							10647			
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB							11255			

Punctaj	LEADTEK WINFAST PX2800 GTS 1D4H 3ZOMB									
	1000	2200	3300	4400	5500	6600	7700	8800	9900	10000
1600x1200x32	MSI N8800GTS-12D32OF HD OC FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION nVidia GeForce 8800 GTS 320MB nVidia GeForce 8800 GTS 640MB						9448		10351	10373
							9005		9593	

[illegible][illegible]

	FutureMark 3DMark06								4x FSAA / 8x AF							
Punctaj	600	1200	1800	2400	3000	3600	4200	4800	5400	6000						
100x 1200x32																
	LEADTEK WINFAST PX2800 GS TDH 320MB															
	MSI NX8800GS 12D32OE HD OC															
	FOXCONN GEFORCE 8900 GS 320MB OC EDITION															
	nVidia GEFORCE 8800 GS 320MB															
	nVidia GEFORCE 8800 GS 640MB															

FutureMark 3Dmark06										4x FSAA / 8x AF	
Punctaj	0	1450	1900	2350	2700	3150	3600	4050	4500		
1900 1440x32	LEADER WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB						4098				
	MSI NX8800GTS-T2D32OF-HD-QC						4396				
	FOXCONN GeForce 8800 GTS 320MB OC Edition						4708				
	Nvidia GeForce 8800 GTS 320MB						5053				
	Nvidia GeForce 8800 GTS 320MB										



Splinter Cell: Chaos Theory 1.3											
SM3.0 - HDR											
4x FSAA / 8x AF											
cadre/s	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
1280x1024x32	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								81.3		
	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC								90.28		
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION								87.41		
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB								76.2		
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB								79.98		

Splinter Cell: Chaos Theory 1.3												SM3.0 - HDR		4x FSAA / 8x AF	
cadre/s	0	6.5	13	19.5	26	32.5	39	45.5	52	58.5	65				
1600x1200x32	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								55.44						
	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC									61.47					
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION									59.81					
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB									52.08					
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB									54.79					

Splinter Cell: Chaos Theory 1.3												SM3.0 - HDR		4x FSAA / 8x AF	
cadre/s	0	4.5	9	13.5	18	22.5	27	31.5	36	40.5	45				
1920x1440x32	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								39.52						
	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC								43.75						
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION								42.78						
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB								37.2						
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB								38.99						

și SpellForce 2 nu au fost considerate nicodată jocuri de top și au început să se învechească. Cu rivali ca Asus și MSI care oferă în pachete titluri recente de top cum ar fi G.R.A.W. și Company of Heroes, probabil că ar fi timpul ca Leadtek să-și reinnoiască oferte.

## Concluzii

În timp ce ATI se pregătește pentru bătălia DX10, nVidia a obținut un avantaj deosebit. Nu se știe, dar este posibil ca performanța lui R600 să fie surprinzătoare, dar cel puțin nVidia a reușit să vândă o cantitate decentă de plăci grafice din seria GeForce 8 și continuă vânzările cu proaspăta versiune GeForce 8800 GTS cu 320MB.

Placa grafică din testul nostru nu este versiunea Extreme de la Leadtek, ci o versiune cu performanță medie, având frecvențe de ceas modest

te. Cu rivali ca MSI și Foxconn care au lansat versiuni supratate semnificativ, această placă grafică oferită de Leadtek nu este comparația adecvată în termeni de performanță.

În pachetul acestei plăci grafice, compania Leadtek a inclus o colecție decentă de aplicații, jocuri și accesorii, dar evident inconvenient este faptul că jocurile din pachet sunt cam învechite. Leadtek trebuie neapărat să-și regăndească oferta în ceea ce privește jocurile din pachet pentru a face față concurenței sau chiar să le scoată complet din pachet și să concureze cu prețul în sine. Costând în jur de 330 dolari (în S.U.A.), adică un preț mai ridicat decât al altor brand-uri disponibile momentan, placa grafică Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH 320MB nu este atât de performantă pe cât e de costisitoare.

FIBRĂ

F.E.A.R.						4x FSAA / 8x AF					
cadre/s	0	58	116	174	232	29	348	406	464	522	58
1280x1024x32	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								48		
	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC								55		
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION								53		
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB								47		
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB								51		

F.E.A.R.											4x FSAA / 8x AF			
cadre/s	0	36	72	108	144	18	216	252	288	324	36			
1600x1200x32	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								30					
	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC								31					
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION								31					
	nvidia GEFORCE 8800 GTS 320MB								29					
	nvidia GEFORCE 8800 GTS 640MB									35				

F.E.A.R.												4x FSAA / 8x AF			
cadre/s	0	26	52	78	104	130	156	182	208	234	26				
1920x1440x32	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								20						
	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC								21						
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION 1B								18						
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB								19						
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB								25						

Quake 4 (Calitate maximă)											4x FSAA / 8x AF	
cadre/s	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	
1280x1024x32	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								69.4			
	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC									96.3		
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION										98	
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB									87.3		
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB										90	

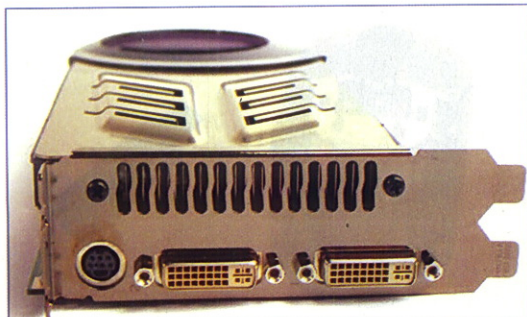
Quake 4 (Calitate maximă)											4x FSAA / 8x AF	
cadre/s	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	
	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								69.8			
1600x	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC									76.1		
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION									77.5		
1200x32	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB								68.2			
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB								70.3			

Quake 4 (Calitate maximă)											4x FSAA / 8x AF	
cadre/s	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	
	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB											52.5
1920x	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC											57.1
1400x32	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION											54.7
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB											47.9

Company of Heroes 1.3 (Calitate maximă a imaginii) 4x FSAA											
cadre/s	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
1280x1024x32											
LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								59			
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC									67.9		
FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION									67.9		
nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB										63.4	

Company of Heroes 1.3 (Calitate maximă a imaginii)											4x FSAA	
cadre/s	0	5.5	11	16.5	22	27.5	33	38.5	44	49.5	55	
1600x1200x32	LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB								41			
	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC								48.4			
	FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION								43.5			
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB								40.2			
	nVidia GEFORCE 8800 GTS 640MB								51.5			

Company of Heroes 1.3 (Calitate maximă a imaginii) 4x FSAA											
cadre/s	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
1920x1440x32											
LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB									30.8		
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC										34.1	
FOXCONN GEFORCE 8800 GTS 320MB OC EDITION										33.4	
nVidia GEFORCE 8800 GTS 320MB									28.9		







# BENQ P800

## Wireless Optical Mouse

**C**ompania BenQ a devenit faimoasă datorită design-ului și, de o bună perioadă de timp, datorită fiabilității și produselor de calitate. Iată că acum am ocazia să vă prezint un șoricel marcat cu ștanța BenQ. Se potrivește perfect cu mâinile ale căror dimensiuni nu depășesc în lungime 16 - 20 cm. Așa că ia liniar și vezi dacă ți se potrivește acest mouse. Mouse-ul P800 pare la prima vedere un pic "grăsuț", are o lățime de aproximativ 5,5 cm, lungime de 9,5 cm și

o înălțime de 3,5 cm. P800 nu are cabluri, deci este confortabil și ideal pentru cei care au

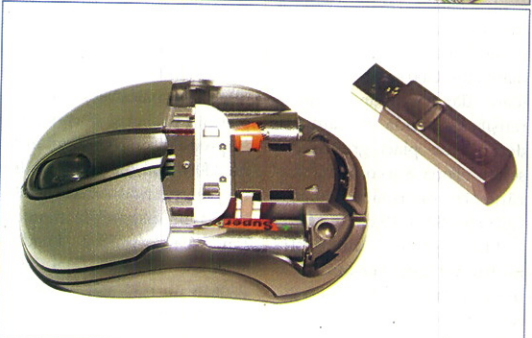
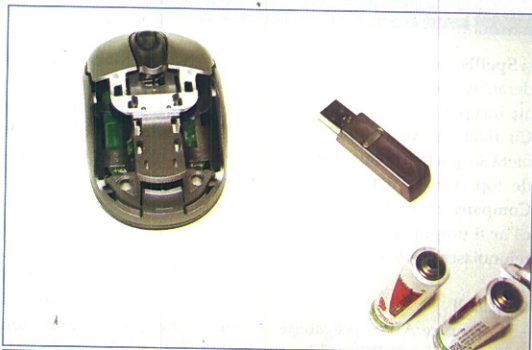
nevoie de un șoricel extern, pentru că nu îl folosesc pe cel integrat la laptop. Este alimentat de două baterii R6 și dacă una dintre cele două cedează șoricelul BenQ P800 se mulțumește cu una singură. Adică funcționează și alimentat de la o singură baterie R6. Acum, pentru a monta bateriile trebuie să deschidem "portbagajul" lui P800 care se detașează prin apăsarea unui buton central. "Portbagajul" ne oferă accesul la cele două baterii care sunt poziționate cu polul pozitiv în aceeași direcție, așa că atenție la montarea lor. Cele două baterii oferite în pachet conform speci-

ficațiilor de pe acesta ne asigură "păpică" pentru șoricel pentru următoarele 6 luni. Așa că autonomia lui P800 este mai mare decât am spera. Cum spunem la început, mausul nu are cabluri pentru a fi conectat la PC sau la Macintosh. Astfel, integrează un dispozitiv wireless de dimensiunea unui stick care se conectează la portul USB al PC-ului sau Mac-ului, și ne facilitează imediată funcționare a șoricelului nostru. Dispozitivul wireless este depozitat în mouse și, la nevoie, în cazul unui transport, poți să scoți dispozitivul din portul USB și să-l înfiți în locașul din mouse pentru a

purta șoarecul fără fire oriunde dorești. Mouse-ul are o precizie de 800 dpi și se poate opri prin apăsarea celor trei butoane simultan. În teste, mouse-ul s-a comportat impecabil și, chiar dacă conține două baterii, nu este greu de manevrat și îți conferă mai multă precizie. Are un preț ridicat, însă se adaptează foarte bine și celor mai vitrege situații!

DORIAN

BENQ P800 Wireless Optical Mouse	
Mouse optic 800 DPI, wireless	
Funcționează la o distanță maximă de 10 m	
Garantie	12 luni
Preț	113,10 lei
Distribuitor	www.darer.ro





# HAPPYDISPLAY

Găsești mai multe pe [WWW.HAPPYDISPLAY.RO](http://WWW.HAPPYDISPLAY.RO)

Primești și sigur ce ai comandat!  
trimite codul la 1488

Exemplu: PCG(spațiu)XXXXX

## WALLPAPERE COLOR



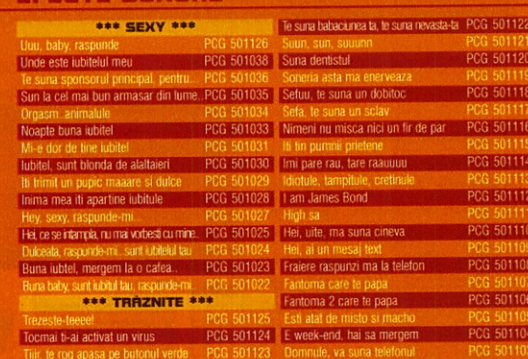
## ANIMAȚII



## LOGO-URI OPERATORI și FOTOGRAFII SMS



## EFECTE SONORE



Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă. \*222 pentru rețeaua Conex Vodafone. \*411 pentru abonamente Orange. \*443 pentru cardul Prepay Orange. Apoi selectezi și serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil - trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always”. Lista completă cu telefonatele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe [www.happydisplay.ro](http://www.happydisplay.ro). După ce primești SMS-ul de la rețea de confirmare, trimite apoi un SMS cu codul „OK”. Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apoi pe „Yes”, apoi decodarea comenzii și o salvare pe telefon. Produsul comandat îl găsești apoi în meniul corespondentului (metodi de apel, setări display, java world, etc.). Poti trimite SMS doar în România, în rețele Orange și Vodafone, tarifele fiind de 1.4 EUR, respectiv 1.5 USD (+ taxa TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0222 646 444, 0745 646 433, LV 9,00 - 78,00. [reclamatii@happydisplay.ro](mailto:reclamatii@happydisplay.ro)

## MELODII DE APEL

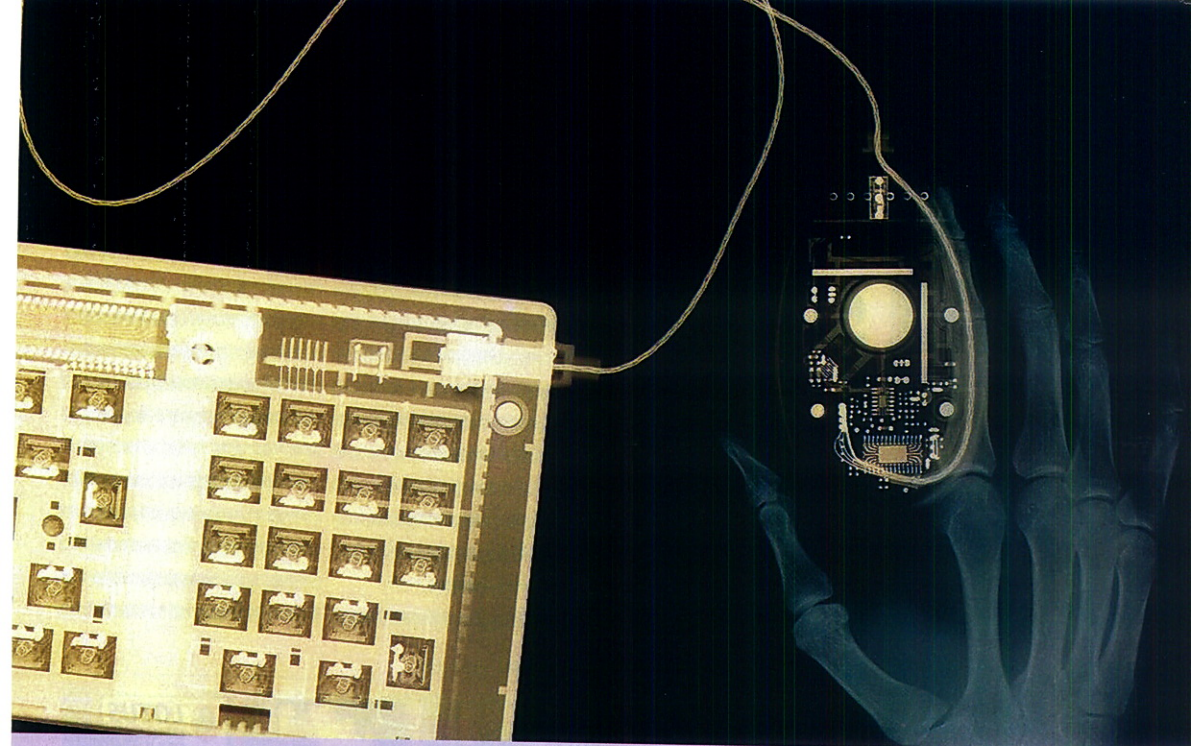
MELODII	POLI	MELODII	POLI
**** HIT-URI ROMANEȘTI ****		Vali Vilele - Eu dacă mor tu cu raiul	PCG 501180
Trident - Suflă cald	PCG 501340	Nicolas Gata - Ești printesa viilor mele	PCG 501178
TNT - Strada mea	PCG 501339	Nicolas Gata - Luna și stele	PCG 501177
Studio One - Cheama ma ainge ma	PCG 501338	Adi de la Valcea - Cristina - telefonul nu	PCG 501176
Stefan Banica - Cum am ajuns sa te iubesc	PCG 501337	Adi de la Valcea - Pentru cine	PCG 501175
Sofia - Pentru noi	PCG 501336	Adi de la Valcea - Suparat	PCG 501174
Sistem - Never	PCG 501335	**** MELODII INTERNATIONALLE ****	
Simplu - Oficial imi merge bine	PCG 501334	Kelly Clarkson - Since U Been Gone	PCG 501111
Proconsul - Tu ma poti schimba	PCG 501333	Black Eyed Peas - Pump It	PCG 501407
Pavel Stratan - Du du	PCG 501332	James Blunt - Western	PCG 501406
Luminia Anghel - Love will come	PCG 501331	Mattafix - Big City Life	PCG 501394
Keo - Da-cas pulea sa zbor	PCG 501330	Shapeshifters - Sensitivity	PCG 501392
Jamaica - Aye	PCG 501329	The Zooties - Valerie	PCG 501391
Iris - Vine pentru todeauna	PCG 501328	Bob Sinclar - World Hold On	PCG 501388
Impact - Odi da ori ba	PCG 501327	Mosses ft. Dandy Warhols - Horny As A Dandy	PCG 501384
HQ - Rama	PCG 501326	Pussycat Dolls - Buttons	PCG 501383
Heaven - Pentru todeauna	PCG 501325	Supernote - Tell Me Why	PCG 501382
Heaven - Hai da-ma pe o stea	PCG 501324	Handlight - In The Morning	PCG 501381
Giulia - Priuți anpi	PCG 501323	Grants Barkley - Smiley Faces	PCG 501380
Fly Project - Chayenne	PCG 501322	Reynolds ft. Jay-Z - Oak W	PCG 501379
DJ Project - Soapie	PCG 501321	Kashiban - LSF	PCG 501378
DJ Andri - For the best time	PCG 501320	Pasito Nuts - Last Request	PCG 501376
D la Vegas - E scandalos	PCG 501319	The Kooks - In Her Own Way	PCG 501375
Cristina Piu - Viala mea	PCG 501317	Sergio Mendes ft. B.E.P. - Mas Que Nada	PCG 501373
Glas - Ce pot sa fac	PCG 501316	Paris Hilton - Stars Are Blind	PCG 501372
Chicane - En mi corazon	PCG 501314	Lily Allen - Smile	PCG 501371
Cheloo - Operatiune cur pnsat	PCG 501313	Snow Patrol - Chasing Cars	PCG 501370
Bloody - Te-am iubit	PCG 501312	Rogue Traders - Wooooo Child	PCG 501369
Armenia&Natalia - Loca	PCG 501308	Rihanna - Unfaithful	PCG 501368
Andreea Bălan - Invidi	PCG 501307	Rihanna - You Gave Me Something	PCG 501367
Andra - Ramai cu mine	PCG 501305	Cocacola - Everytime We Touch	PCG 501366
Analia Seis - Yo no soy de aqui	PCG 501304	Christina Aguilera - Aint No Other Man	PCG 501365
**** MANELE ****		Shokira - Hips Don't Lie	PCG 501364
Cosy - Bata Loca	PCG 501183	Sarah Connor - Aint one hot dance	PCG 501363
Vali Vilele - Hai joaca nevasta	PCG 501182	Ref Hrt Chili Peppers - By The Way	PCG 501297
Vali Vilele - Tu esti femeia visurilor mele	PCG 501181	Busta Rhymes - Touch It	PCG 501179

## JOCURI JAVA



Aduce adrenalină unui joc real de fotbal pe telefonul tău mobil.  
Find un mic Mijlo de elită, scopul tău este de a intra în cea mai provocatoare și ...  
Cu această ocazie ajungi în fața ta ca lumea a celor 1001 de Nopti, un univers...





# LABORATORUL SOFTWARE

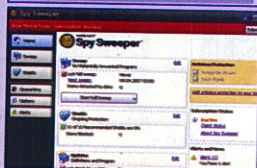
Testează și prezintă programe utile și gratuite

În această rubrică îți prezentăm mai multe programe gratuite și nu numai. Probabil că unele dintre ele se potrivesc gusturilor tale. Vom testa și compara, lună de lună, mai multe programe care te ajută să operezi pe sistemul tău de operare în diferite scopuri. De exemplu, să beneficiezi de o interfață mai plăcută, să folosești un program care să te destindă din când în când sau să folosești un program care să-ți curețe sistemul de înregistrările nedorite, istoria site-urilor pe care le-ai vizitat etc.

Sistemul pe care l-am folosit pentru a testa programele de mai jos este compus din: Procesor Extrem Edition Pentium 4 3,2 GHz (soclul 478), memorie RAM 1 GB, hard disc WD de 250 GB, unitate optică DVD-RW Sony, unitate de disc, placă video GeForce 5200 FX, monitor Samsung 795DF (TCO'03). Redacția nu își asumă răspunderea pentru eventualele daune create de oricare dintre programele prezentate și testate de mai jos!

## WEBROOT SPY SWEEPER WITH ANTIVIRUS

Dimensiunea fișierului: 12,2 MB  
Sistem de operare: Windows 2000/XP/Vista  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit pentru încercare; 39,95 dolari funcționare full



## 1. Webroot Spy Sweeper with AntiVirus

Programul Spy Sweeper este o protecție completă pentru două amenințări care există pe internet și anume: spyware și viruși - într-o singură soluție ușor de utilizat. Spy Sweeper cu AntiVirus integrează o protecție pentru viruși care oferă o detecție avansată, blocare și ștergere a tuturor tipurilor de viruși, spyware, viermi și troieni. Programul este ușor de folosit și

## TOP 10 - cele mai bune programe - PARTEA I

Iată topul celor mai bune programe care se pot descărca de pe site-uri cunoscute precum: [www.download.com](http://www.download.com), [www.freewarefiles.com](http://www.freewarefiles.com) etc. Topul din perioada 26 - 31.03.2007 arată astfel:

1. Webroot Spy Sweeper with AntiVirus cu 1.216.643 descărcări (total descărcări 10.132.964)
2. Spyware Doctor cu 1.157.277 descărcări (total descărcări 16.662.630)
3. Ad-Aware SE Personal Edition cu 718.648 descărcări (total descărcări 237.057.098)
4. LimeWire cu 621.591 descărcări (total descărcări 114.067.831)
5. AVG Anti-Virus Free Edition cu 563.351 descărcări (total descărcări 19.740.675)
6. BitComet cu 542.646 descărcări (total descărcări 40.873.383)
7. ICQ cu 375.332 descărcări (total descărcări 139.845.043)
8. BearFlix cu 373.801 descărcări (total descărcări 7.266.215)
9. WinZip cu 344.173 descărcări (total descărcări 165.403.959)
10. Registry Mechanic cu 317.333 descărcări (total descărcări 7.719.613)

necesită o minimă interacțiune - actualizările sunt automate.

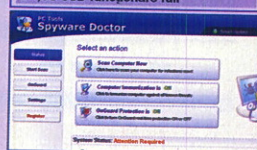
## 2. Spyware Doctor

Spyware Doctor șterge spyware-urile și te protejează în timp real de adware, spyware, troieni, keyloggere, spyware cookies, adbots, spybots, browser hijackers, și phishing attacks. Suplimentar el te protejează când folosești browser-ul Internet Explorer având integrat un popup blocker. Spy-

ware Doctor este ușor de folosit și utilizează pentru rulaj resur-

## SPYWARE DOCTOR

Dimensiunea fișierului: 18,6 MB  
Sistemul de operare: Windows 2000/XP/Vista  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit pentru încercare; 29,95 USD funcționare full





se foarte puține, iar viteza lui este compensată de mai mulți scenerii specializați. Aproape orice funcție a lui Spyware Doctor se poate actualiza folosind procesul "Live Update".

### 3. Ad-Aware SE Personal Edition

#### AD-AWARE SE PERSONAL EDITION

Dimensiunea fișierului: 4.12 MB  
Sistemul de operare: Windows 98/Me/NT/2000/XP  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit



Având abilitatea de a scana RAM, regiștrii, hard discuri și dispozitive externe de stocare pentru date cunoscute de tip "mining", reclame, și componente de tip tracking, Ad-Aware SE poate cu ușurință să îți curețe sistemul și să-i mențină intimitatea la un nivel ridicat în momentul în care navighezi pe Web. La data redactării articolului Ad-Aware SE avea pe situl [download.com](http://download.com) peste 237 milioane de descărcări!

### 4. LimeWire

LimeWire este o aplicație de partajare P2P pentru toate tipurile de fișiere, incluzând muzică, video, imagini, jocuri și documente text. O altă caracteristică este pre-visualizarea fișierelor pe timpul descărcării, o tehnică avansată de localizare a fișierelor rare, interfață simplă și ușor de utilizat. LimeWire nu conține adware sau spyware.

#### LIMEWIRE

Dimensiunea fișierului: 350.7 KB  
Sistemul de operare: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit



#### AVG ANTI-VIRUS FREE EDITION

Dimensiunea fișierului: 18.84 MB  
Sistemul de operare: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP/Vista  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit



### 5. AVG Anti-Virus Free Edition

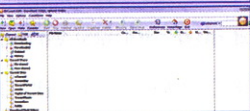
AVG Free Edition este un program antivirus renumit în întreaga lume având numai pe site-ul [download.com](http://download.com) peste 19 milioane de descărcări. Programul se actualizează rapid cu ultima bază de date când pornește sistemul de operare. AVG Free Edition oferă un nivel înalt de protecție mai ales că milioane de utilizatori au încredere în acest program. Versiunea 7.5 a lui AVG Free Edition a fost prezentată pe larg în numărul 2/2007 al revistei NEXT. AVG include o actualizare automată, AVG Resident Shield oferă protecție în timp real verificând fișierele executate și AVG Virus Vault este destinat manevrării în siguranță a fișierelor infectate. Programul AVG este gratuit pentru utilizatorii "casnici".

### 6. BitComet

BitComet este un client de BitTorrent puternic, curat, rapid și ușor de folosit. Sistemul lui P2P de partajare gratuită a fișierelor și unul dintre cele mai populare protocoale P2P sunt proiectate pentru o distribuție rapidă a datelor. BitComet suportă descărcări simultane, rețea DHT, descărcare "în coadă", reluare rapidă, memo-

#### BITCOMET

Dimensiunea fișierului: 5.96 MB  
Sistemul de operare: Windows ALL  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit

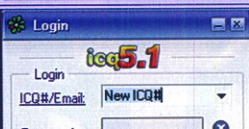


rie tampon pe disc, limitarea vitezei, mapare automată a porturilor, proxy-uri și filtrare IP.

### 7. ICQ

#### ICQ

Dimensiunea fișierului: 5.80 MB  
Sistemul de operare: Windows 98SE/Me/2000/XP  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit



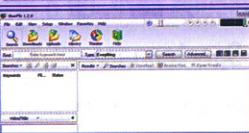
ICQ este printre primele servicii de mesagerie instantanee care s-a lansat pentru PC. În prezent ei au lansat versiunea 5.1. Programul include caracteristicile esențiale pentru a asigura o bună comunicare în scris, poate: salva istoria "chat-ului", transfera fișiere, trimite mesaje de tip SMS, realiza discuții cu voce și video etc. Suplimentar oferă posibilitatea de a comunica cu utilizatorii AOL și AIM. De curând a lansat un nou serviciu, numit ICQ Phone care îți permite să realizezi convorbiri telefonice de pe PC pe telefon la costuri reduse.

### 8. BearFlix

BearFlix este cea mai rapidă aplicație de descărcare a fișierelor video de pe Web oferind acces gratuit la milioane de titluri video. BearFlix folosește același motor ca și BearShare, însă este optimizat pentru descărcarea video. BearFlix este 100% curat, nu are adware, spyware viruși sau troieni.

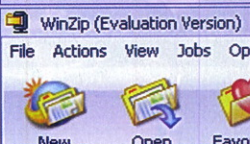
#### BEARFLIX

Dimensiunea fișierului: 3.24 MB  
Sistemul de operare: Windows 98/Me/NT/2000/XP  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit



#### WINZIP

Dimensiunea fișierului: 7.36 MB  
Sistemul de operare: Windows 98/Me/2000/XP  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit pentru încercare; 29,95 dolari funcționare full



### 9. WinZip

WinZip este programul original și cel mai popular pentru fișierele cu extensia zip. Cu WinZip poți cu ușurință și rapid să compresezi și decompresezi fișiere, directoare și rădăcini întregi de "foldere" pentru a salva spațiu pe disc sau pentru a-ți ordona mai bine informația pe hard discul etc. De asemenea, programul îți poate cripta și decripta documentele importante. Programul WinZip poate deschide fișierele cu extensia BZ2 și RAR, dar și alte tipuri de fișiere compresate.

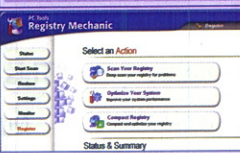
### 10. Registry Mechanic

Registry Mechanic este un program avansat de curățare a regiștrilor din Windows care îți permite în siguranță să scanezi, să cureți și să repari problemele apărute în regiștri. Problemele regiștrilor din Windows sunt uzuale și blochează sistemul de operare sau acesta poate da mesaje de eroare. Utilizarea regulată a acestui program îi va facilita sistemului tău de operare să ruleze mai stabil și mai rapid.

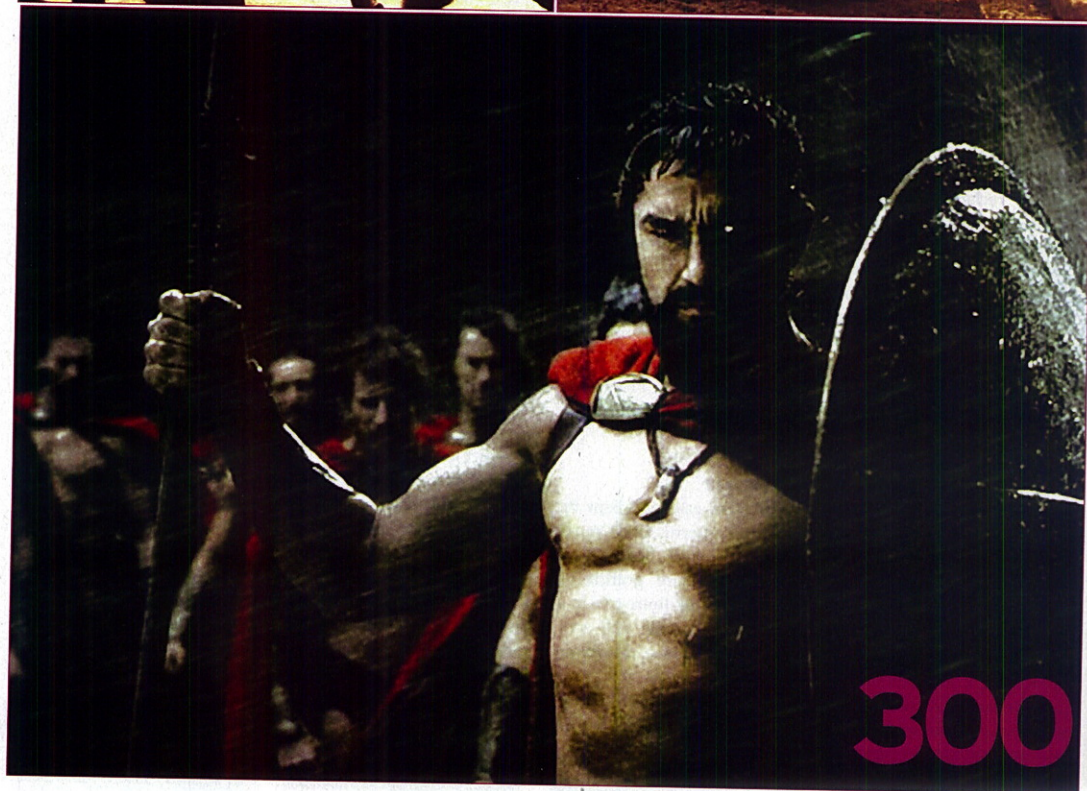
DORIAN

#### REGISTRY MECHANIC

Dimensiunea fișierului: 3.03 MB  
Sistemul de operare: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP/2003 Server  
Download: [www.download.com](http://www.download.com)  
PREȚ: Gratuit pentru încercare; 29,95 dolari funcționare full







Sunt sigur că, de câteva săptămâni bune, **vă intersectați prin oraș cu adolescenți de sex masculin care, cu o ardoare fanatică în priviri, urlă din toți plămânii: "This is Spartaaaaaa!", în fața altor adolescenți care "râd de se sparg".** Nu trebuie să vă speriați, este ceva normal, sau cel puțin este explicabil...





**M**erită 300 toate osanalele care i-au fost ridicate? Zack Snyder este un regizor de geniu? Heh, vrem nu vrem, nu avem cum să nu observăm că 300 se bucură de un tratament grafic ieșit din tipare, o luminare magnifică, iar scenele se înlanțuie cu o fluiditate care are toate șansele să-i înmoaie până și pe cei mai sceptici dintre noi. Ni se prezintă o mulțime de scene sângeroase: vedem dezmembrări de toate felurile, între care decapitări sunt, de departe, cele mai reușite. Snyder a reușit să aplice un filtru peste imagine care redă sângele mai mult negru

decât roșu, picăturile de sânge apărând distincte unele de altele. Toate planurile de profiluri, mai ales cele care îl ilustrează pe Leonidas sunt reușite. Scenele de luptă sunt și ele filmate din profil...

#### Mustește 300 de ideologie?

Majoritatea criticilor de film îi reproșează lui 300 lipsa de originalitate din punct de vedere scenaristic, dar aș vrea să avertesc că obiectivul lui Snyder a fost acela de a adapta o bandă desenată - 300 a lui Frank Miller - pe marele ecran. Tânărul regizor a vrut să realizeze o adaptare cât mai fidelă benzii desena-

te, cu câteva mici modificări permise de Frank Miller (soția lui Leonidas, de exemplu). Scenariul este adaptat în parte după fapte reale (bătălia de la Termopile), de la care Frank Miller a țesut o poveste fantastică-dramatică. Scenariul nu prezintă așadar un interes prea mare, la fel au stat lucrurile și cu Kingdom of Heaven, King

Arthur sau The Last Samurai... Asta nu înseamnă însă că scenariul nu are o anumită eficacitate, cuprinzând toate ingredientele genului: dragoste, trădare, glorie, război, onoare... Unii critici au văzut în film o propagandă pro-americană: apărarea libertății, sacrificiul pentru națiune și lupta împotriva urmașilor perșilor, iranienii,

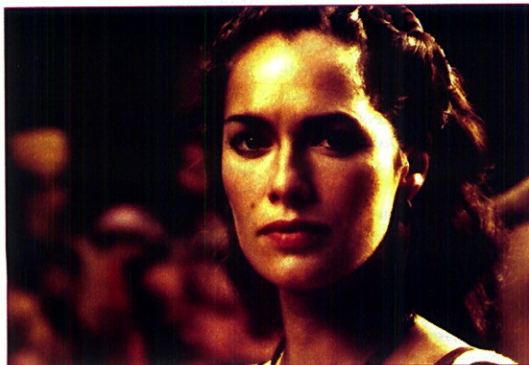
### Termopile

"Du-te, străine, spune Spartei că ai zăcăm, fideli legilor ei!"

Bătălia de la Termopile (480 î. Ch.) a opus o alianță a orașelor grecești imperiului Ahemenid. Este una dintre cele mai răsunătoare fapte de arme ale Antichității, când, în inferioritate numeri-

că, grecii au ținut piept dușmanului. Curajul și sacrificiul miilor de spartani, tebani și thespieni au devenit legendare și au fost preluate de cultura populară.

Grecii au ales în luna august o poziție defensivă foarte puternică la Termopile, prin care controlau accesul către Beotia și Grecia centrală. Cât despre flotă, aceasta s-a instalat la nord de Eubeeia într-un loc numit Artemision, în scopul de a împiedica flota persană să înconjoare această poziție. Ca să păstreze contactul cu flota lor, perșii trebuiau să urmeze singura rută importantă care trecea prin Termopile ("Porțile Calde", de la izvoarele termale existente acolo). Acolo, între golful Mallac și munte, drumul strâmt trece printr-un defileu ale cărui pasaje nu depășesc 10 m lățime, și care mai este barat și de vestigiile unui zid construit în zig-zag. În fine, mlaștinile sunt numeroase și formează un obstacol suplimentar. Leonidas a dispus de un număr între 7.000 și 10.000 de oameni, dar și de flota lui Euribades.







## Bătălia de la Termopile



Într-o primă fază, pe pământ, trupele lui Leonidas și-au păstrat ferm poziția în defileu și i-au respins pe persi, provocându-le pierderi serioase, inclusiv în rândurile faimoșilor Nemuritori, trupele de elită ale lui Xerxes. Dar, Leonidas este trădat de un anumit Efialtes, fiul lui Euridemos, un cetățean al Maliei, care le dă perșilor posibilitatea să încercuiască armata greacă, pe calea de la Anopeea. Leonidas hotărăște atunci să sacrifice 300 de hopliți spartani, și cca. 700 de soldați thespieni,

ca să lase timp grecilor să își organizeze defensiva și armatei să se retragă în ordine. Cei 400 de luptători din Teba (probabil sclavi) au primit ordin să participe la această ultimă acțiune, dar au dezertat cu prima ocazie. Grecii au rezistat eroic în jurul regelui spartan și au fost măcelăriți din ordinul lui Xerxes. Această bătălie a devenit simbolul rezistenței grecești în fața invadatorilor și al spiritului de sacrificiu al spartanilor.

ofensați foarte de faptul că au fost prezentați ca niște cuceritori nesățui. Deh, aș vrea să le amintesc că nu numai grecii au avut astfel de probleme cu perșii, ci și strămoșii noștri geți (Darius și apoi Lisimach au cam luat-o pe cocoasă în Dobrogea), menționați taman de Herodot drept "cei mai viteji și mai drepti dintre traci"; ah, apropo, perșii obișnuiau ca ceara "pământ și apă" ca semn de supunere totală a oponentilor...

Din fericire, ridicolul accesoriilor, dialogurile BD și seriozitatea cu care Zack Snyder a tratat acest film, discreditează total orice tentativă de demonstrație ideologică. 300 devine pe alocuri și cea mai bună comedie involuntară a acestui început de an. Cele mai amuzante mi s-au părut replicile lui Leonidas, care are ceva din Duke Nukem, replici pe care nu ai cum să nu le reții ("This is Sparta!", "Tonight we dine in Hell!", "Today no spartan dies", "we've been sharing our culture with you the whole morning", "spartans never retreat, spartans never surrender!", "there's no reason we can't be civil" etc. Altă

latură amuzantă este tratamentul erotic de care se bucură spartanii, băieți robuști cu slip din piele, adepții epilării integrale și ai abdomenelor lucioase. Dacă spartanii apar ca niște Chip-pendales de luptă, adversarii lor au o alură mai gay. Xerxes ar face geloasă orice cadână cu aspectul său, iar când se înfurie atinge culmile grotescului. La fel de amuzante mi s-au părut nenumăratele vederi panoramice ale câmpurilor de cereale, care se undulează sub bătaia brizei spartane.

Ca o particularitate a lui 300, după modelul lui Sin City, altă bandă desenată a lui Frank Miller adaptată pentru marele ecran, este faptul de a fi turnat în fața unor bluescreens. Snyder nu a ezitat să facă apel la actorii teatrali. Actori care au fost antrenați ca să devină adevărați spartani. Atmosfera filmului este foarte sumbră ilustrând războiul cu un anumit cinism (Leonidas: "le e sete, să le dăm să bea!", vorbind despre marea în care, rânjind, spartanii urmau să-i azvârle pe persani). Sub aspect vizual, filmul nu te orbește cu o cantitate impresio-



nantă de culori și favorizează un cer senin și tunica roșie a spartanilor. Iână și marea pare neagră... O singură scenă a fost turnată într-un decor natural, cea în care vedem caii galopând în lanul de grâu.

Spartanii sunt foarte carismatici: Leonidas (Gerard Butler), regele unei armate de eroi sfidează moartea, căpitanul său are o privire ce te arde, tânărul spartan care vrea să întâlnească odată omul care să-i ofere o moarte eroică. Unul dintre personajele marcante ale story-ului (aproape absent în banda desenată) este regina - soția lui Leonidas - care va face tot ce-i stă în putință să trimită armata spartană în ajutorul celor 300, chiar dacă Leonidas luase deja decizia să se sacrifice împreună cu oamenii săi pentru supraviețuirea Spartei.

Mai multe scene din film pot fi creditate ca scene cult, mai ales ploaia de săgeți care acoperă soarele, după una dintre cele mai tari scene de luptă văzute vreodată la cinema! Sau lupta copilului Leonidas cu lupul, amândoi temându-se unul de altul și pândind momentul oportun pentru a-și lovi adversarul. Bineînțeles că nu pot uita scena în care Leonidas stă în fața lui Xerxes, echipat complet, cu puținii spartani rămași în spatele său, acoperiți perfect de scuturi...Muzica lui 300 se înscrie în linia muzicilor altor filme ale genului. Cântecurile corale ca amintesc de finalul lui Gladiator sunt combinate cu bucați nervoase compuse de Nine Inch Nails, și nu strică deloc compoziția. Din contra.

#### Anticiiăștia...

300 are câteva puncte comune cu Troia lui Petersen. Nu cred că se poate spune că Snyder ar fi copiat fragmente de film, dat fiind că e vorba despre aceeași epocă, dar avem câteva... hmm, asemănări izbitoare. În primul rând, căpitanul lui Ahile și al Mirmidonilor este același cu

căpitanul lui Leonidas și al spartanilor în 300! Apoi, coregrafia luptelor seamănă destul de mult: avem același salturi nebușești, de felină, cu împunsătura de lance și acoperirea cu scutul. O fi vorba despre stilul de luptă al epocii, dar, fără să diminuez meritul lui Brad Pitt, mi se pare că Gerard Butler este mai convingător. Lăsând deoparte Troia, mai recunoaștem patina lui Gladiator: soția și băiatul, câmpul de grâu...

300 este și povestea unei filosofii amorale a epocii (orice copil diform era aruncat de pe stânci), dar pline de disciplină (copiii sunt creșcuți ca să devină războinici feroce). Spiritul spartan înseamnă forță, lipsa slăbiciunii și a sentimentelor, disponibilitatea la sacrificiu pentru binele celorlalți. "De ce zâmbești? Îl întreabă arkadianul pe spartan, "Pentru că în toată armata asta de un milion de perși, venit din toată Asia sper să fie unul care să-i acorde ceea ce noi, spartanii, numim o moarte glorioasă". Regăsim acest spirit în filosofia samuraiilor, războinici care trăiesc ca să lupte și mor în luptă - ceea ce ne imaginăm cu greu în ziua de azi - fapt ce ilustrează eroismul și loialitatea, dar îndeosebi aspectul disciplinar. Doar și azi se păstrează expresia "disciplină spartană"! Celui care îl va trăda Leonidas îi explică principiul falangei, prin care fiecare spartan este apărut de camaradul său, numai astfel având sorți de izbândă chiar și în fața unui adversar numeros; unitatea stă la baza forței incredibile a spartanului, și dacă unul dintre membrii acestui grup este slab, el trebuie îndepărtat, pentru că pune în pericol viețile celorlalți. Este o disciplină care le-a adus multe victorii și care le-a păstrat numele în memoria omenirii aducându-le nemurirea pe care și-o doreau.

STRĂINUL



## Bătălia de la Termopile văzută de Herodot

"Grecii care apărau Termopile au aflat de la ghicitorul Megistias că își vor găsi moartea în acea zi: acesta văzuse totul în măruntaiele victimelor. Apoi au apărut niște fugari care i-au anunțat că perșii își schimbau pozițiile: aceștia le-au dat de veste în timpul nopții. Cel de-al treilea avertisment le-a venit de la santinela care, de pe înălțimi, au avertizat să-i prevină la primele ore ale dimineții. Atunci grecii s-au sfătuit, dar opiniile lor difereau, căci unii refuzau să-și abandoneze pozițiile, ceilalți optând pentru contrariul. Prin urmare, s-au despărțit: unii s-au retras, iar alții, împreună cu Leonidas, s-au declarat gata să lupte în continuare. Se spune că Leonidas i-a trimis pentru că ținea să le salveze viețile; lui și spartanilor care îl însoțeau, onoarea nu le permitea să-și abandoneze posturile pe care veniseră să le apere. De fapt, aceasta este opinia pe care o prefer: atunci când Leonidas și-a văzut aliații lipsiți de entuziasm și deloc dispuși să rămână cu el până la capăt, i-a trimis, cred, dar considera o mare deznădă pentru el să-și părăsească postul; dacă rămâne pe loc, lasă o glorie imensă, și norocul Spartei nu s-ar spulbera. Spartanii au consultat oracolul cu privire la acest război chiar în momentul în care a început acesta, și Pythia le spusese că Lacedemonia urma să cadă sub loviturile



barbarilor și că regele său urma să piară. Iată răspunsul dat de oracol:

"Pentru voi, cetățenii ai Spartei, orașul vostru glorios, fie cado sub loviturile perșilor, fie rămâne în picioare; dar peste descendenții lui Hercule, sub un rege defunct, va plânge pământul Lacedemonienilor. Pe adversarul său, când va veni, nici forța taurilor nu-l va opri și nici a leilor: forța sa este cea a lui Zeus. Nu, îi spun, el nu se va opri înainte de a-și primi prada, ori una ori alta."





# Console mio...

Stimată redacție NEXT

În primul rând, țin să vă felicit pentru primele patru ediții ale revistei dumneavoastră, toate fiind foarte reușite, orientându-se spre un segment de piață încă neacoperit în totalitate - și aici mă refer la console. E drept, multe alte reviste de profil (printre care și PC Games, revista voastră "soră-mai-mare"), tratează, pe un număr înfim de pagini, diverse apariții, jocuri, noutăți, legate de console. Probabil că mulți nu știu ponderea pe care acestea au început să o aibă în România. Sunt foarte mulți posesori de console, fie ele PS1, PS2, GameCube, Xbox, sau mai știu eu ce alte suporturi mobile, drept pentru care aș vrea să știu în ce măsură vă veți orienta, în viitorul mai mult sau mai puțin apropiat, exclusiv pe console. Sau dacă veți scoate cumva o revistă-supliment exclusiv pentru această categorie.

Respecte, Ionuț

Îți mulțumim pentru această felicitare. Revista noastră va clădi un drum al cititorilor, adică vom respecta dorința lor și vom mări numărul de pagini dedicate consolelor și jocurilor pentru aceste platforme îndrăgite. Așadar, chiar din această ediție, a cincea, am alocat un număr mai mare de pagini - segmentului de console. Și uite din acest număr am mărit numărul de pagini acordate categoriei "gadgets" pentru că au fost apreciate în mod deosebit încă de la

prima ediție a revistei noastre. Sigur, din această cauză a fost necesar să scurtăm rubricile de hardware și software ale revistei pentru a vă respecta cererile.

Cu deosebită considerație,  
Redacția Next

Pentru cei de la Next,

Numai de bine, mult succes și la cât mai multe ediții Next! Revista a fost o surpriză extrem de plăcută și, chiar cu unele probleme legate de aspectul ei fizic (mă refer la modul în care au fost legate paginile la primul număr), pot spune că a fost un conținut reușit. Tratarea unor subiecte diverse, din varii domenii, poate părea



interesează pe mine în mod special - Review-urile la consolele next-gen. Sunt unul dintre fericiții posesori ai unui Xbox 360 și mi-ar face plăcere să descopăr în paginile voastre o prezen-

ta preferată și nu numai. Pentru că iată focalizarea noastră se concentrează din această ediție aproape exclusiv pe consolele next-gen. Dacă nu ai reușit să citești preview-urile și review-urile jocurilor pentru Xbox 360, eu îndrăznesc să-ți stărnesc curiozitatea spunându-ți că am prezentat **Juiced 2: Hot Impot Nights** - care nu este un joc răsunător, însă după o perioadă de doi ani de development s-a vândut în 2 milioane de exemplare; **Stuntman: Ignition** - te va ține cu gura căscată pentru că ai de parcurs destule ore efectuând trucuri cu mașina, giumbușlucuri pe care în viața reală le fac doar cei mai buni dintre cei mai (ne)buni; și, firește, am testat pe Xbox 360: **Project Gotham Racing 3** care face furori în rândul consolelor next-gen și, pentru ca aventura să continue, am testat un joc clasic, **Kameo: Elements of Power**, care te va ține multe ore în fața televizorului împreună cu maneta ta preferată (de culoare albă). Desigur nu vreau doar să-ți fac poftă și să nu te servesc cu prăjitura NEXT numărul 4, ci vreau, dacă dorești să ne scrii, adresa ta pe care să o trimită la redacție pentru ca noi să îți trimitem această revistă în sistemul ramburs.

Cornel

Cornel, consola Xbox 360 a fost descrisă pe larg în numărul trecut al revistei noastre, și aici mă refer la numărul patru NEXT. Colegul Vânturache a pregătit un articol cu greutate care s-a plimbat peste mări și țări și a dat din nou de vestea consolei Microsoft Xbox 360. Doleanța ta este îndeplinită, fără doar și poate, fiecare număr al revistei noastre îți va prezenta și testa câteva titluri pentru consola



multora un ghioveci nereușit, însă nu este așa. Cu siguranță, partea de jocuri PC poate fi găsită peste tot în presa românească, însă am observat că voi ați tratat doar cele mai importante titluri, fără jocuri de duzină. Ce mă





Răspunde corect la întrebarea de mai jos pentru a participa la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la revista **next**  
**Care a fost jocul full în NEXT nr.4? Răspuns: .....**


Nume .....  
 Vârstă .....  
 Ocupație .....  
 Oraș .....  
 Nr. telefon .....  
 Adresă e-mail .....



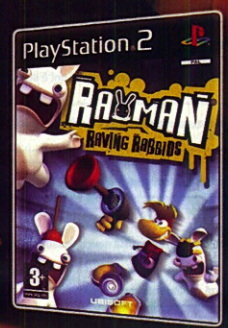
## TALON CONCURS **next** NR. 5

CU JOC FULL  
HARDWARE · SOFTWARE · JOURI PC & CONSOLE · LIFESTYLE

# next



UBISOFT



Răspunde corect la întrebarea  
 “Cine este producătorul jocului”  
 și poți câștiga un joc original **RAYMAN RAVING RABBIDS**

Răspuns:

### TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT **next** cu CD

■ 6 luni – 57 RON

■ 12 luni – 107 RON

Voi completa acest talon și apoi voi plăti suma prin mandat poștal, în contul R054MIND015000013672R001 pe numele  
 SC Media Contact Distribuție, C.I.F. RO 15358326, Str. Col Buzoianu nr. 34, et. 1, COD 410094, ORADEA, JUD. BIHOR.

După ce am făcut plata, voi trimite copia mandatului poștal și talonul de abonament completat, pe fax la numărul 0259-441526 sau  
 pe adresa STR. COLONEL BUZOIANU, NR. 34, ET. 1, ORADEA, COD 410094, JUD. BIHOR.





Răspundeți la întrebări și expediți  
talonul până la 10 iunie 2007

## CHESTIONAR NEXT mai/2007

1. Cum consideri acest număr al revistei NEXT?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun  
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) displicut?

4. Ce sugesții ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe site?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în NEXT?

### HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

### CD

10. Ce sugesții ai?

### YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

### FLASH

12. Se găsește NEXT la chișcul tău preferat?

- ☐ Da.  
☐ Da, dar sunt puține exemplare.  
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 20-30 lei ☐ 30-40 lei  
☐ 40-50 lei ☐ peste 50 lei

14. Pentru topul NEXT propune următoarele jocuri:

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți frecvent?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de NEXT?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

## DESPRE TINE

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_

Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_ Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_ Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

Specificăți numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_ Venit/lună \_\_\_\_\_

Studii \_\_\_\_\_

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor  
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Zina ☐ Cotidianul  
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpărat o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. De obicei prezinți revista NEXT prietenilor sau cunoștințelor?

- ☐ Da ☐ Nu

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_

Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_ Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_ Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Specificăți numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_ Venit/lună \_\_\_\_\_

Studii \_\_\_\_\_



# COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

## PCGames CU JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!



## Nebunia Mobila

**Distraction incepe aici!**  
[WWW.SUPERLOGO.RO](http://WWW.SUPERLOGO.RO)

**1290**

**Teme pentru mobil**

**NX99037** **NX99038** **NX99039**

**NX99040** **NX99041**

**VERIFICA DACA MOBILUL TAU E COMPATIBIL PE WAP.SUPERLOGO.RO**

## Horoscop

**SMS 1590**

Trimite un SMS la 1590 cu zodia ta (ex: leu) al primului zodiacului zilei direct pe mobil

61.3.1 TVA/SMS

## TAROT SI RUNE

**Compatibilitati zodia si nastere, ori Dna Tayla va raspunde!**

**Suna la** **12:00-22:00**

**0906-760-773**

1.34174/min Orange, Romtelecom, 0.03174/min Vodafone

## Cartomantie si Tarot

**Dna Maya te sfatuieste in actiunile tale!**

luni-vineri: 9:30-22:00  
 sambata-duminica: 17:00-22:00

**0906-760.714**

**Predictii astrale:**  
 - sanatare  
 - compatibilitate  
 - bani, noroc, destin

luni-vineri: 9:30-22:00  
 sambata-duminica: 17:00-22:00

**Janus iti raspunde!**  
**0906-160.131**

1.3.03174/min Vodafone, 0.03174/min Vodafone

### International

**COD**

NX30537 Shakira - Hips don't lie  
 NX30538 Pink - U and ur Hand  
 NX30539 Rihanna - Unfaithful  
 NX30540 Justin Timberlake - Sexyback  
 NX30541 James - Adios Le Pido  
 NX30542 Madonna - Jump  
 NX30543 Fergie - London Bridge  
 NX30544 Sean Paul - Give it up to me  
 NX30545 Bob Sinclar - World, Hold On  
 NX30546 Sherry Furtado - Promiscuous  
 NX30547 AC - Aquilera - Ain't No Other Man  
 NX30484 Gwen Stefani - Luxurious  
 NX30460 Girls Aloud - Biology  
 NX30593 4B - Rhymes - I love my bitch  
 NX30584 Beyonce - Deja Vu  
 NX30580 Black Eyed Peas - Mas Que Nada  
 NX30597 Nelly Furtado - Maneater  
 NX30598 Paris Hilton - Stars are blind  
 NX30599 Pussycat Dolls - Buttons  
 NX30600 Santana ft Sean Paul - Cry baby cry

### Romaneesti

**COD**

NX30561 Blondy - La fiesta  
 NX30562 Arsură și Simona Nae - Prin club  
 NX30563 Vegas & Rico C. - E scandalos  
 NX30564 Veritas - Iubirea mea esti tu  
 NX30565 DJ Adrian Etlime - No side effect  
 NX30566 DJ Project - Soapte  
 NX30567 Simpu - Oficial mi-e bine  
 NX30592 Akcent - French kiss  
 NX30595 CLEOPATRA STRATAN - Ghita  
 NX30601 de ZOOB și ZDUB - Miorita  
 NX30684 ATAC - Intr-o zi  
 NX30689 ELENA - Vocea ta  
 NX30693 ALANDINGA - Goochi  
 NX30695 ACtRe - Reasons  
 NX30696 Akcent - King of Disco  
 NX30699 de Directia 5 - Stai  
 NX30700 DJ Project-Estii Totu Ce Am  
 NX30705 Holgar-Estii Alina De Furmoasa  
 NX30707 Momi-ShotDupaShot  
 NX30713 Sistem-Soare

### Manele

**COD**

NX30466 Carmen Serban - Dau jos sotu  
 NX30467 Adi Devito - Doar ochii tai  
 NX30468 Adi Devito - De Cine Mi-e Mie...  
 NX30469 Y Vijeile - Ai luat cu mine...  
 NX30470 F Salam - Fericierea vietii mele  
 NX30469 Liviu Guta - De Ce Ma Minti Tu  
 NX30472 A. Minune - De ce ma privesti  
 NX30473 Sorin C.A. - Degeaba imi spui...  
 NX30427 N. Guta & C.A. - Vorbeste lumea  
 NX30428 A. MinuneCosti - Nu te mai...  
 NX12116 GUTA - Stau Singur In Gara  
 NX30430 Vali Vijeile - Dragoste pelin...  
 NX30431 Vali Vijeile - Glumeste in iubire  
 NX30333 N. Guta - Viata nu ma lasa  
 NX30175 N. GUTA - Numai Tu Esti  
 NX12115 GUTA & SORINA - As Renunta  
 NX30278 ADI DE VITO - Pt Time, Pt Mine  
 NX30279 LIVIU si DANIELA - Doar Tu  
 NX30287 VALI VIELE - Iubirea Noastra  
 NX30288 FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

### MP3

**MP3**

NX55522  
 NX55587  
 NX55523  
 NX51003  
 NX51004  
 NX51005  
 NX51006  
 NX51007  
 NX51008  
 NX51009  
 NX51010  
 NX51011  
 NX51012  
 NX51016  
 NX50024  
 NX50025  
 NX50026  
 NX50027  
 NX50124  
 NX50125  
 NX50127  
 NX50128  
 NX50130  
 NX50131  
 NX50133  
 NX50026  
 NX50027

Pentru mai multe sonerii viziteaza [www.superlogo.ro](http://www.superlogo.ro)

## Jocuri Java

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul ales pe [wap.superlogo.ro](http://wap.superlogo.ro)

**5 Diferente**

**NX95172**

**Sexy Pool**

**NX95171**

**Pinball**

**NX95168**

**XamaSutra**

**NX95168**

Pentru mai multe jocuri si video viziteaza [www.superlogo.ro](http://www.superlogo.ro)

## Video clipuri

**Sanita's holper**

**Gracianita**

**Blonda in oțet**

**Sexy siriplease**

**NX96900** **NX96903** **NX500546** **NX500502**

Verifica daca telefonul tau este compatibil la "Cum comanzi" sau pe [wap.superlogo.ro](http://wap.superlogo.ro)

<b>NX2439</b>	<b>NX2491</b>	<b>NX2509</b>	<b>NX2539</b>	<b>NX2552</b>	<b>NX2568</b>
<b>NX2570</b>	<b>NX2595</b>	<b>NX2615</b>	<b>NX2628</b>	<b>NX2636</b>	<b>NX2651</b>
<b>NX2667</b>	<b>NX2678</b>	<b>NX2686</b>	<b>NX2690</b>	<b>NX2692</b>	<b>NX2706</b>
<b>NX2722</b>	<b>NX2729</b>	<b>NX2737</b>	<b>NX2769</b>	<b>NX2772</b>	<b>NX2776</b>
<b>NX2799</b>	<b>NX2804</b>	<b>NX2816</b>	<b>NX2830</b>	<b>NX2352</b>	<b>NX2487</b>
<b>NX2804</b>	<b>NX2816</b>	<b>NX2830</b>	<b>NX2352</b>	<b>NX2487</b>	<b>NX2468</b>

## Corina

**"Hai sa ne distrăm impreună"**

**Suna-ma la:**  
**0906-760.703**

Tarif: 1.3.03174/min Vodafone, 0.03174/min Vodafone

## Erotic SMS Chat

Trimite numele fetei dorite (ex: NXMiri) prin SMS la 1590 si ea va intra in legatura cu tine.

61.3.1 TVA/SMS sau 0.03174/min Vodafone

**Am un chei ne bun de joaca si mi oricum...  
 Daca vrei sa afli cum ne vom juca, nu ezita sa ma cauți! Te astept! Pupici multi!**

**Stunt o felina neim-bianzita in pat si te astept sa ma cunosti. Fii sigur ca n-ai mai experimentat asa ceva! Nu esti curios?**

**Da iubire, pe tine te astept! De ce ma lasi sa astept? Iti promit ca eu nu te voi lasa pana nu vei fi complet satisfact.**

## GASESTE-TI PERECHEA

**NO 1 DATING LINE!**

**TRIMITE PRIN SMS LA 1590 CU NX NUMELE TAU, VARSTA, LOCALITATEA (EX: NX DAN, 23, IASI) SI INTRI IN LEGATURA DIRECTA CU MII DE PERSOANE CE ABIA ASTEPTA SA TE CUNOASCA! TU CE MAI ASTEPTI? INTRA IN AVENTURA!!!**

**Mii de persoane te asteapta!!!**

**GASESTE-TI PERECHEA**

Tarif: 1.3.03174/min Vodafone, 0.03174/min Vodafone

**COMANDA PRIN SMS LA 1290 ASA:**

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: NX1178) la 1290 pentru a comanda un produs (Pentru sonerii: a se vedea la rubrica "SONERII")
  2. Urmeaza instructiunile primite prin SMS
  3. Urmeaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
  4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu continutul media in mobilul tau
- Informații: 021-3196999, C.B.R. luni-vineri 10-18, sâmb-dum 10-14, sâmb-dum 10-14
- ATENȚIE! NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara României!**

## PC LINK

**Viziteaza [www.pclink.ro](http://www.pclink.ro) Magazinul tau de componente IT. Daca vrei un sistem si nu sti care, noi te ajutam sa iti crezi propria configuratie. Nu ezita! Viziteaza-ne!**